PELAA!

12

KAIKKI PELEISTÄ. KAIKENIKÄISILLE.

OTA MUKAAN!

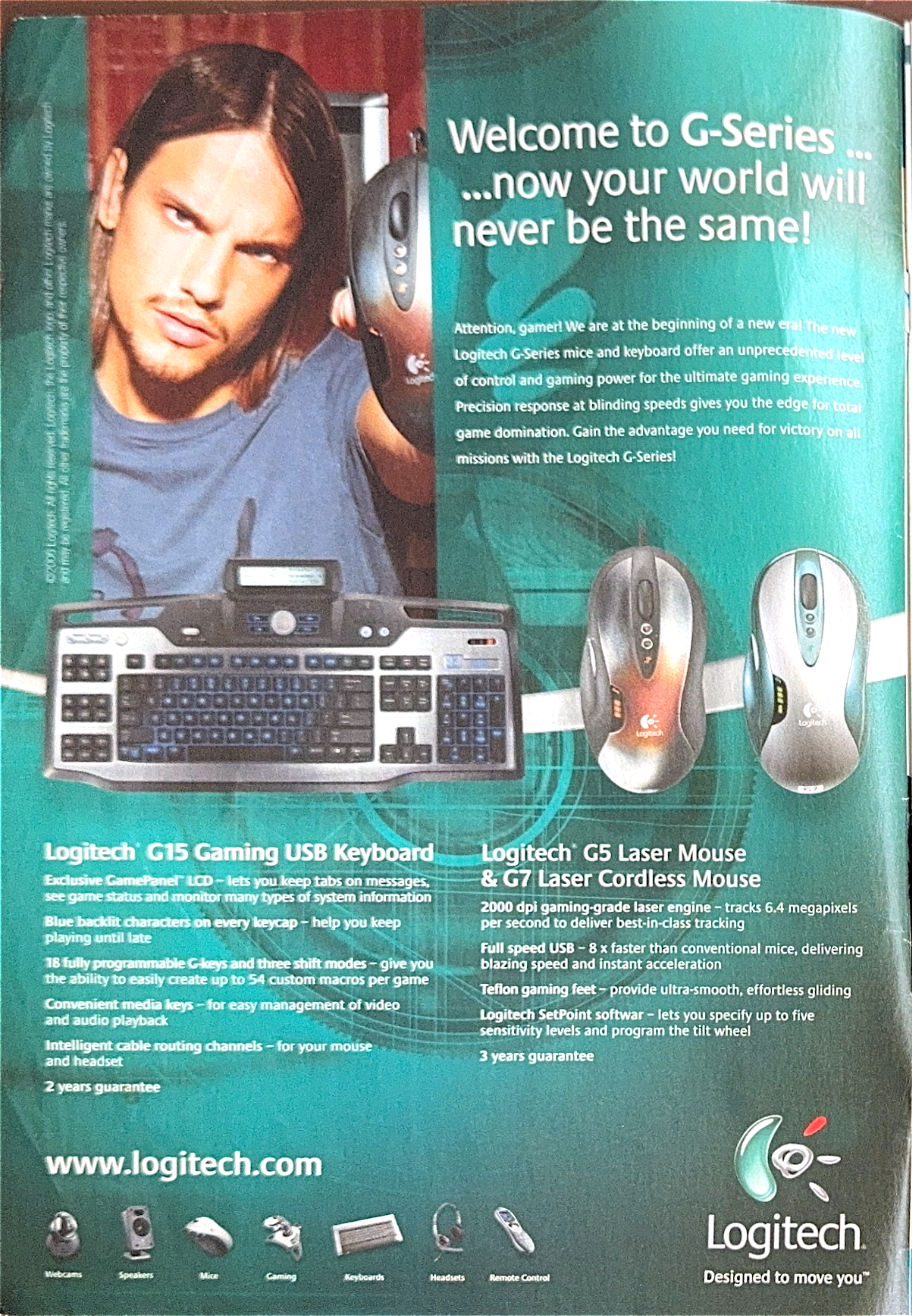
AUTOT
PIXARIN UUSI SUPERANIMAATIO

NEW SUPER MARIO BROS.
Putkimies seikkailee taas!

LOCOROCO
Letkeää vierittelyä PSP:llä

FORMULA ONE 06
Onko sinusta haastamaan mestarit?

E3-messujen parhaimmisto MotoGP '06 Table Tennis Chibi-Robo FlatOut 2 Micro Machines v4 Big Brain Academy Princess Peach



PELAA!

PELAA!-LEHTI
Postiosoite: PL 1378, 00101 HELSINKI
Puh: 09-436 93757
Fax: 09-436 93758

Email: toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
Päätoimittaja Harro Grönberg
Avustajat Jarkko Fräntilä, Bo Marttila, Thomas Puha, Leena Viitanen, Vesa Jalkanen, Joonas Pikkarainen ja KonsoliFIN-sivuston kundit

ULKOASU
Art Director Seppo K. Niiranen

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
Puh: 050-313 7696
Email: harri@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
asiakaspalvelu@pelaa.info
Puh: 09-436 93757
10:00-14:00

KUSTANTAJA
H-Town Oy
PL 1378, 00101 HELSINKI
Toimitusjohtaja: Petteri Moisio
Sisältöjohtaja: Lassi Kurkijärvi
Markkinointijohtaja: Harri Manninen

Painettu Suomessa, UPC-Vaasa

ISSN 1795-7001

PELAA!-lehden kaikki oikeudet, tekijänoikeudet mukaan lukien, ovat H-Town Oy:llä tai muilla oikeudenhaltijoilla. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla. Kaikki oikeudet pidätetään.

"PlayStation", "PS one", "PlayStation 2", "PSP" ja "PS2" ovat Sony Computer Entertainment Inc tai Sony Computer Entertainment Europe Limited rekisteröityjä tavaramerkkejä.

"Microsoft", "Xbox", "Xbox 360" ja Xbox- ja Xbox 360 -logot ovat Microsoft Corporation USA:n tai sen konserniyritysten rekisteröityjä tavaramerkkejä ja niitä käytetään Microsoftin myöntämän lisenssin perusteella.

"GameCube", "Game Boy", "DS", "Game Boy Advance" ja "Game Boy Micro" ovat Nintendo Company Limited rekisteröityjä tavaramerkkejä.

PELAA!-lehti tunnustaa kaikki tekijänoikeudet tässä numerossa. Olemme tunnustaneet tekijänoikeuden haltijat niissä tilanteissa, joissa se on ollut mahdollista. Mikäli emme ole hyvittäneet tekijänoikeuttasi, ota yhteyttä ja korjaamme erehdyksen.

H-Town Oy vastaa PELAA!-lehden toimituksellisen sisällön lainmukaisuudesta. H-Town Oy:llä on oikeus toimituksellisesti käsitellä tai olla julkaisematta osittain tai kokonaan PELAA!-lehteen lähetettyä tilaamatonta aineistoa. Materiaalin lähettäjä vastaa lähettämänsä tai välittämänsä aineiston osalta siitä, että aineiston julkaiseminen ei loukkaa ketään kolmatta tai kenenkään kolmannen omistus-, tekijän- tai muitakaan oikeuksia eikä ole lain tai hyvän tavan vastaista. Emme takaa PELAA!-lehdessä julkaistujen artikkelien virheettömyyttä, emmekä vastaa esiintyneistä virheistä.

Palveluiden tai tuotteiden mainostaminen on maksullista ja siitä on sovittava erikseen etukäteen. Mainosten ja ilmoitusten julkaisuun sovelletaan kulloinkin voimassa olevan mediakortin ehtoja. Kaikki hyväksytyt mainokset ja ilmoitukset pyritään julkaisemaan sovitussa numerossa. Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta tai ulkopuolisesta tiedontuottajasta johtuvasta syystä kuitenkaan voida julkaista sovitussa numerossa, H-Town Oy ei vastaa tästä mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. H-Town Oy:n vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu enintään ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen.

Toinen vuosikerta. Vuonna 2006 ilmestyy 8 numeroa.

h'town

RAKENNEMUUTOS

Pelitalot haluavat aggressiivisesti laajentaa pelaajien piiriä. Videopelejä pelaa jo nyt valtava määrä ihmisiä, mutta vaikka pelaajien keski-ikä nousee koko ajan (se on joidenkin tutkimusten mukaan jo 30 vuotta), harrastajat ovat edelleen homogeeninen joukko.

Tätä muottia on lähdetty rikkomaan toden teolla, Nintendo etunenässä. Japanilaisen pelitalon viimeaikaiset toimet ovat selkeä merkki Nintendon halusta saada myös "ei-pelaajat" tarttumaan peliohjaimiin ja käsikonsoleihin.

Nintendon tuleva Wii-konsoli on ainakin ennakkotietojen perusteella se laite, joka saa kaikki pelaamaan. Wiin uusi ohjausmalli on suunniteltu kaikkien käsiin sopivaksi. Tarkoitus on palata videopelaamisen kulta-aikaan – ensimmäisten pelilaitteiden maailmaan – jossa eivät riehunut kuninkaana supermutkikkaat ohjaimet ja pelit, joita pelatakseen tuli suorittaa maisterin tutkinto.

Myös DS-käsikonsolipelit, kuten tässä numerossa arvosteltu *Big Brain Academy*- ja aikaisempi *Dr. Kawashima's Brain Training*, ovat jo nyt onnistuneet saamaan uusia ihmisiä pelaamaan. Eikä pidä unohtaa Sonyn *EyeToy*-, *Buzz!*- ja *Guitar Hero* -pelejä. Aika näyttää, onko kyse vain uutuudenviehätyksestä, vai tuleeko videopelaamisesta todella kaiken kansan viihdettä.

– Harro Grönberg, päätoimittaja

SISÄLTÖ

4 E3-messujen parhaimmistoa
6 Myydyimmät pelit
8 KonsoliFIN-sivuston suosikit
10 Autot – PELAA!-lehti vieraili Pixarin studioilla
16 LocoRoco
18 MotoGP '06
Table Tennis
20 New Super Mario Bros.
22 Big Brain Academy
Princess Peach
23 Formula One 06
24 Chibi-Robo
26 Micro Machines v4
28 Sallittu lapsille?
30 Elokuvauutisia ja dvd-julkaisuja

LocoRocot pomppivat sivulla 16

JAKELUPISTEET

Carrols: Iso Omena, Aleksanterinkatu, Itäkeskus, Stockmann
Hesburger: Espoonlahti, Espoontori, Forum, Itäkeskus, Pasila, Tennispalatsi, Kauppakeskus Linna, Jyväskylä Forum, Järvenpää, Kauniainen, Kerava, Kouvola, Lahti, Loimaa, Oulu Citytalo, Pori Tiilimäki, Rovaniemi Sampokeskus, Plaza, Hämeenkivi, Tammela, Pispala, Antintalo, Turku Linja-autoasema, Vaasa, Myyrmanni
Tilt Pelaajan Pelikauppa: Hansakortteli Turku, CM Länsikeskus Turku, Kauppakeskus Mylly Raisio, Tampere Keskusta, Tampere Koskikeskus, Kauppakeskus Itäkeskus, Kauppakeskus Sello, Kauppakeskus Jumbo
Prisma: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Keminmaa, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu, Pietarsaari, Piispanristi, Pori, Rauma, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus

E3 2006
Tulevan vuoden suurimmat ja kauneimmat pelit!

Maailman suurimmat pelimessut järjestettiin jälleen kerran Los Angelesissa. Vaikka kävijämäärä olikin vuonna 2006 vain noin 60 000, eikä melutaso ollut menneiden vuosien luokkaa, E3 on edelleen pelialan tapahtumista suurin ja kaunein.

Ensimmäinen E3-tapahtuma järjestettiin vuonna 1995, jolloin siellä esiteltiin Segan Saturn-konsoli. Tämän lisäksi ensimmäisillä E3-messuilla julkistettiin Sonyn PlayStation ja kerrottiin Nintendo 64 -konsolista.

Paljon on virrannut vettä Vantaassa sitten ensimmäisten E3-messujen, mutta tapahtuma on edelleen pitkälti samanlainen: paljon pelejä, pelikoneita, julkkiksia, toimittajia ja muita alan ihmisiä, ääntä ja hälinää. *PELAA!* esittelee tällä aukeamalla osan vuoden 2006 messujen valtavasta tarjonnasta.

FINAL FANTASY XXII (PS2)

Länsimaissakin supersuositun konsoliroolipelisarjan viimeisintä osaa on odotettu innolla. Pelin juonesta ei ole vielä paljoa kerrottavaa, mutta se käsittelee aikaisempien *Final Fantasy* -seikkailujen tapaan suuria teemoja, sotaa ja ihmisiä sen keskellä. Pelin kehittäjät mainitsevat *Final Fantasy XII:n* merkittävimmäksi uudeksi ominaisuudeksi kokonaan uusitun taistelusysteemin, joskin he haluavat tuoda julki myös välianimaatiot ja grafiikan.

Final Fantasy XII julkaistaan PlayStation 2:lle. Yhdysvaltoihin se saapuu lokakuussa, mutta Euroopan julkaisuajankohtaa ei ole vielä ilmoitettu.

VIVA PIÑATA (XBOX 360)

Xbox 360 -konsolille julkaistava *Viva Piñata* vaikuttaa Microsoftin kilpailijalta Nintendon *Pokémonille*. *Viva Piñatasta* rakennetaan kuitenkin heti alusta pitäen todellista multimediatapausta: pelin lisäksi aiheesta tehdään animaatiosarja, joka alkaa pyöriä ainakin Yhdysvalloissa jo syyskuussa.

Jo neljä vuotta kehitteillä ollut peli on eräänlainen virtuaalipuutarha, jossa pelaaja kasvattaa ja hoivaa omia pinäta-olentojaan. Mikäli näiden outojen otusten olot ovat kohdallaan, niitä kerääntyy puutarhaan yhä enemmän. Ne voivat myös lisääntyä. Omia olentojaan voi myös lahjoittaa kaverille tämän puutarhaan Live-verkkopelipalvelun kautta.

Koko perheen viihteeksi suunniteltu *Viva Pinãta* julkaistaan vielä tämän vuoden aikana Xbox 360:lle.

INDIANA JONES (MULTI)

Maailman kuuluisin arkeologi (Lara Croft on vasta toinen) Indiana Jones päätyy jälleen videopelisankariksi. **Harrison Fordin** elokuvissa tulkitsema hahmo seikkailee tulevassa pelissä vuosi *Viimeinen ristiretki* -elokuvan tapahtumien jälkeen, mutta juuri sitä enempää ei vielä tiedetä. Messuilla näytetyssä materiaalissa Indy tappeli sanfranciscolaisen raitiovaunun katolla ja samaisen kaupungin sivukaduilla. Pelin Euphoria-teknologian ansiosta toiminta oli elävän näköistä.

Uusin *Indiana Jones* -videopeliseikkailu julkaistaan PS3:lle ja Xbox 360:lle vuoden 2007 puolella.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (PS3)

Yksi PlayStation-konsoleiden tärkeimmistä pelisarjoista on tämä **Hideo Kojiman** ideoima supervakoojaseikkailusarja. *Metal Gear Solid* -pelit ovat täynnä elämää suurempia hahmoja, ylidramaattista kerrontaa ja oivaltavia pelielementtejä. Sarjan myötä sen hahmoista, kuten Solid Snakesta ja tämän arkkivihollisesta Revolver Ocelotista, on tullut pelimaailman kuuluisuuksia.

MGS4:stä odotetaan sarjan viimeistä osaa, ja ennakkomateriaalilla on pyritty vahvistamaan tätä. Se ei ole välttämättä totuus, sillä Kojima on aikaisemminkin leikitellyt trailereilla ja ennakko-odotuksilla.

Oli miten oli, ikääntyneellä Solid Snakella pääsee pelaamaan vasta PlayStation 3:lla – ja oletettavasti vasta vuoden 2007 loppupuolella.

TONY HAWK'S PROJECT 8 (MULTI)

Ammattiskeittaaja **Tony Hawkin** nimellä varustettuja videopelejä on myyty jo yli miljardin dollarin arvosta. Mies on solminut Activision-pelitalon kanssa lisenssisopimuksen, joka jatkuu aina vuoteen 2015 asti. Saa nähdä, miten notkeassa kunnossa mies on tuolloin, 47-vuotiaana.

Project 8 on ensimmäinen seuraavan sukupolven konsoleille julkaistava Tony Hawk -peli. Peli näyttää ennakkomateriaalin perusteella fantastiselta, ja superkonsoleiden fysiikkamallinnuksen ansiosta skeittaaminen on todella realistisen tuntuista.

Tony Hawk's Project 8:aa päässee treenaamaan marraskuussa, kun peli julkaistaan PS3:lle ja Xbox 360:lle.

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS (PSP)

Jak ja Daxter ovat kilpailleet aikaisemminkin Ratchet ja Clank -kaksikon kanssa PlayStation 2:lla. Nyt ystävällismielinen kilpailu on siirtymässä käsikonsoleille, kun High Powered Games kehittää *Ratchet & Clank: Size Matters* -pelin. Ratchet ja Clank ovat tuttuja Sonyn kotikonsoleille julkaistuista tasoloikkatoimintapeleistä. Lombax-rodun edustaja Ratchetin ja tämän robottitoveri Clankin vempainvetoiset seikkailut jatkuvat tällä kertaa pelastusoperaation merkeissä. Vastaansa he saavat ilkeät Technomite-keksijät. Rytinä julkaistaan ainoastaan Sonyn PSP-käsikonsolille. *Ratchet & Clank: Size Mattersin* pitäisi valmistua ensi vuoden keväällä.

SEGA RALLY REVO (MULTI)

Kaikkien kolikkopelirallien kantaisä, erinomainen *Sega Rally* -sarja, jatkuu vihdoin. Pelit siirtyvät kuitenkin pelihalleista kotikonsoleille, PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle. *Sega Rally Revo* näyttää jo tässä vaiheessa äärimmäisen hienolta ja sen fysiikkamallinnus on vertaansa vailla. Fysiikkamoottorin kova vääntö ei kuitenkaan tarkoita, että pelistä tehtäisiin raaka simulaattori. *Sega Rally Revo* jatkaa edeltäjiensä viitoittamalla tiellä: se on nopea, hauska ja näyttävä, mutta samalla haastava rallikaahailu. Peli julkaistaan vuoden 2007 aikana.

FINAL FANTASY III (DS)

Nintendon DS-käsikonsolille julkaistaan japanilaisen *Final Fantasy* -konsoliroolipelisarjan ainoa osa, jota ei ole vielä länsimaissa nähty. *Final Fantasy III* on tarinaltaan yksi yhteen vanhan, 8-bittiselle NES-konsolille julkaistun kanssa. Sen grafiikka on kuitenkin uudistettu, 2d on vaihtunut kolmiulotteiseksi. Sarjan pitkäikäisille ja fanaattisille ystäville tämä versio on tietysti pakkohankinta. *Final Fantasy III:n* uudisversio julkaistaan syyskuussa.

PLAYSTATION TOP-3

1. FLATOUT 2 (PS2)

Suomalaisen Bugbear Entertainmentin kehittämä kaahailupeli ei tarjoa juuri mitään uutta, mutta tekee kaiken paremmin kuin ensimmäinen *FlatOut*. Sopii erinomaisesti kuminkärystä pitäville!

2. FIFA WORLD CUP 06 (PS2)

Jalkapallon MM-kisat ovat jo ohi, mutta mikäli jotkut tulokset jäivät sapettamaan, ottelut – tai vaikka koko turnauksen – voi pelata uudestaan EA:n virtuaalikentillä. Johda Ghana finaaliin tai varmista Saksan mestaruus!

3. NEED FOR SPEED: MOST WANTED BLACK

PS2:n *Need for Speed* -sarjan pelit ovat hyvää viihdettä. Aina ei jaksa hioa ajolinjoja ja varoa toisia autoja radalla. Silloin kannattaa vaihtaa vapaalle – *Need for Speed: Most Wantediin*.

XBOX TOP-3

1. FIFA WORLD CUP 06 (XBOX 360)

Näin tapahtuu aina kahden vuoden välein, joko MM- tai EM-kisojen yhteydessä: virtuaalijalkapallo valtaa listojen kärkipaikat. Se ei tosin haittaa, mikäli pelit ovat hyviä. Ja *FIFA World Cup 06* on hyvä.

2. MOTOGP '06 (XBOX 360)

MotoGP '06 ei ole helpoin mahdollinen ajosimulaattori. Sen opiskeleminen on kuitenkin palkitsevaa, ja verkossa käytävät kisat konsolimaailman vaativimpia. Jos nelipyöräiset eivät enää innosta, hommaa tämä peli.

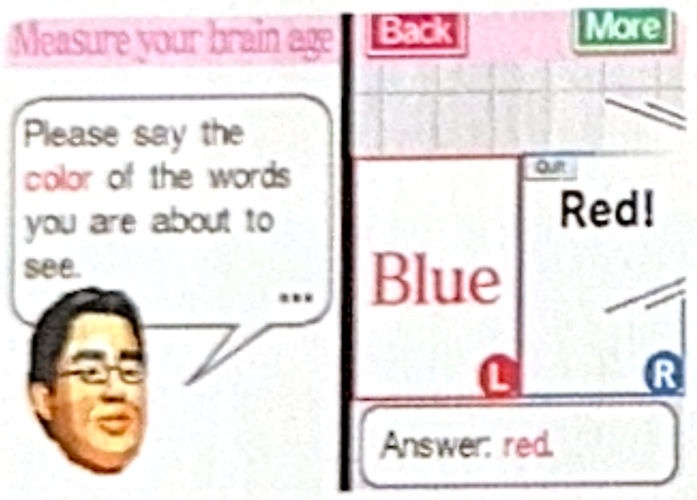
3. FLATOUT 2 (XBOX)

Suomalainen osaaminen kelpaa myös Xboxilla. *FlatOut 2:ssa* kaahataan ja rytätään peltiä aikaisempien metsäsuomalaisten maisemien sijaan Jenkeissä. Meno on sen mukaista, isoa ja komeaa.

NINTENDO TOP-3

1. NEW SUPER MARIO BROS. (DS)

Tätä on odotettu: ensimmäinen virallinen Mario-seikkailu vuosiin. On myös ilo huomata, ettei odotus ollut turhaa. *New Super Mario Bros.* on esikuviensa veroinen pelikokemus. Taas kelpaa popsia taikasieniä!



2. BRAIN TRAINING: HOW OLD IS YOUR BRAIN (DS)

Ei tällä koulunkäyntiä korvata, mutta professori **Kawashiman** nimeä kantava käsikonsoliälyily tuskin haittaa aivojen kehittymistä. 15 minuuttia päivässä ja pää vaan paranee!

3. NINTENDOGS: DALMATIALAINEN JA YSTÄVÄT (DS)

Virtuaalilemmikkipeli *Nintendogs* on suuri osatekijä DS-käsikonsolin menestyksessä. Peliperheen viimeisin jäsen luottaa dalmatialaisten täplien vetovoimaan.

PC TOP-3

1. FLATOUT 2

Tuttua tavaraa täälläkin. *FlatOut 2* onnistuu kipuamaan listan kärkipäähän myös pc-pelaajien toimesta. Mikäli suomalaisten pelaajien tuki pelille jatkuu, Bugbearin pojat ajelevat pian kaikki kalliilla autoilla.

2. WORLD OF WARCRAFT

Blizzardin superaddiktoiva massiiviverkkoroolipeli jatkaa totta kai listalla. *World of Warcraftin* suosio tuskin hiipuu vielä hetkeen. Syrjäyttääkö sitä mikään muu kuin saman pelitalon seuraava tuote?

3. HALF LIFE 2: EPISODE ONE

Viime vuosien parhaimpiin pc-peleihin lukeutuvan *Half-Life 2:n* lisäosa ei ole pituudella pilattu, mutta pelinkehittäjien taito ja kyky kertoa tarinaa paistaa läpi tästäkin episodista.

Lista on koostettu Tilt – Pelaajan Pelikauppa -liikkeistä saatujen tietojen perusteella.

Pelaajan Pelikauppa

NINTENDO TOP-3

IKARUGA (GC)

Kaikkien aikojen paras 2d-räiskintä, *Ikaruga*, tarjoaa uskomattoman visuaalisen tykityksen ja haastavan pelikokemuksen. Hektisissä taisteluissa ruudun täyttävät mustat ja valkoiset ammukset, joita pelaajan ohjaama alus voi imeä itseensä oman lennokin väristä riippuen. Perfektionismi on sana, joka sopii *Ikarugan* yhteyteen, sillä koukkuna on selvittää pelin viisi kenttää mahdollisimman täydellisesti. Vaikkei tasoja ole kovin paljon, niitä jaksaa tahkota lukemattomia kertoja – kiitos huikaisevan tunnelmallisen audiovisuaalisen maailman ja omaperäisen peli-idean. *Ikaruga* on peli, joka pitäisi löytyä jokaisen GameCube-pelaajan hyllystä.

F-ZERO GX (GC)

Futurististen kaahailujen virstanpylväs, *F-Zero GX*, on tyyliteltyä visuaalista tykitystä alusta loppuun asti. Siinä on kyse kymmenysten ja sadasosien viilaamisesta, eikä virheitä anneta anteeksi. Tässä piilee pelin koukku, sillä mokista saa syyttää vain itseään. Ehdottomasti parasta haastetta tarjoaa yksinpelin tarinamoodi, mutta tasavahvassa kaveriporukassa moninpeli on ehdoton helmi. *F-Zero GX* on välillä raivostuttavan vaikea peli, mutta korkealaatuinen toteutus saa yrittämään uudelleen. Tästä on muiden pelien hankala pistää paremmaksi

WARIOWARE TOUCHED! (DS)

Nintendo DS:n julkaisua vahvistanut *WarioWare Touched!* oli laitteen ominaisuuksia parhaiten esittelevä ja oikeasti viihdyttävä peli. Kyseessä on GBA:lta ja GameCubelta tuttu konsepti: sarja hyvin yksinkertaisia pikkupelejä, joita heitellään ruudulle alati kiihtyvään tahtiin. Pelaajan tulee suorittaa erilaisia tehtäviä – esimerkiksi ilmapallojen puhkomista, kissan silittämistä tai jopa ihokarvojen nyppimistä – DS:n kosketusnäyttöä ja mikrofonia käyttäen. Alkuun homma on helppoa, mutta tahdin kiristyessä reaktiokykyä ja tarkkuutta aletaan mitata toden teolla. Vielä yli vuosi julkaisunsa jälkeen peli maistuu pieninä annoksina. Tätä DS:n pelivalikoiman kulmakiveä ei kannata ohittaa kokeilematta.

PLAYSTATION TOP-3

PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)

Electronic Artsin futispelien varjosta viime vuosina oikeutetusti suuremman yleisön suosioon noussut Konamin *Pro Evolution Soccer* -sarja tarjoaa loistavaa viihdettä jalkapallon ystäville. Neljänteen osaan on saatu pakattua hyvä määrä seura- ja maajoukkueita, mutta lisenssit ovat valitettavan vajavaiset. Ongelmaa lievittävät kuitenkin kattavat muokkausmahdollisuudet. Se tärkein, eli pelattavuus, on rautaa. *PES4* on varsinkin kavereiden kanssa pelattuna uskomattoman nautittava, vaikkakin oikeaa jalkapalloa vauhdikkaampi. Vanhempi peli on viimeisintä, viidettä *"Pessiä"* helpommin lähestyttävä. Jos suosikkijoukkue ei Saksassa pärjännyt, voi menestystä ja lohdutusta hakea virtuaalikentiltä.

SILENT HILL 2 (PS2)

Vastikään elokuvaversionkin saaneen, vuonna 1998 startanneen *Silent Hill* -kauhupelisarjan PS2:lla julkaistut osat ovat nyt saatavilla yhdessä paketissa, joten on aika tarkastaa näistä paras, *Silent Hill 2*. Kyseessä on kammottavuutensa ohella yksi pleikkaritarjonnan koskettavimpia ja samalla raskaimpia pelikokemuksia. Elokuvamaisesti rakennettua ja **Akira Yamaokan** ainutlaatuisella äänimaailmalla höystettyä selviytymisseikkailua ei taatusti unohda – eikä haluakaan unohtaa. Vaikka peli julkaistiin jo viisi vuotta sitten, tarkoituksella karuhko ulkoasu toimii yhä upeasti luoden ruudulle häiriintyneitä visioita. Pikkupelurit ja heikkohermoiset jättäkööt paketin kaupan hyllylle ja kääntykööt sen sijaan pelin mainion soundtrackin puoleen.

GRIPSHIFT (PSP)

Otetaan huippuviritelty rantakirppu, täyskahjo kuljettaja, nostetaan kiemurainen rata kilometrin korkeuteen ja isketään kentälle erilaista keräiltävää roinaa. Sitten vain talla pohjaan. *Gripshift* voi päällisin puolin näyttää tavalliselta kaahailulta, mutta vähän tarkemmin tutkailtuna siitä erottuu myös pulmaelementtejä, joiden ansiosta se nousee lajityyppinsä perusedustajan yläpuolelle. Kun peli ottaa lisäksi esimerkillisellä tavalla huomioon alustan asettamat rajoitukset, tulos on yksi herkullisimmista ensimmäisen aallon PSP-peleistä. Jokainen noin sadasta kentästä on selvitettävissä jollain tavalla alle minuutissa, joten välitunnitkin muuttuvat PSP:n seurassa ihan rattoisiksi. Ei sovi käytettäväksi fysiikan luokassa.

XBOX TOP-3

PANZER DRAGOON ORTA (XBOX)

Oletko koskaan halunnut liitää yläilmoissa, sukeltaa henkeäsalpaaviin kanjoneihin ja kohdata mitä eriskummallisimpia otuksia? *Panzer Dragoon Ortassa* se on mahdollista. Kyseessä on raideräiskinnän muottiin rakennettu peli, jossa päämääränä on selvitä sarjasta vihollisten täyttämiä tasoja lohikäärmeen selässä ammuskellen. Pelaajalla ei ole juurikaan kontrollia liskonsa lentoon, joten keskittymisen voi kohdistaa joka ilmansuunnasta lähestyvien vaarojen eliminointiin. Lohikäärmeen kolme eri olomuotoa – kevyt, normaali ja raskas – lisäävät suorasukaiseen toimintaan pienen taktisen elementin. Perinteitä kunnioittaen peli on lyhyt, haastava eikä varmasti sovellu joka makuun, mutta toisaalta se tarjoaa vaihtelua nykyräiskintöihin turtuneille.

LMA MANAGER 2006 (XBOX)

Jo useamman vuoden konsolipuolen jalkapallomanageripelejä hallinneen *LMA Managerin* tuorein osa on vihdoin löytänyt tiensä myös alehyllyn puolelle. Peli tarjoaa erittäin innovatiivisen ja helppokäyttöisen pelattavuuden lisäksi riittävästi haastetta aloittelijasta tosiharrastajaan. Manageroitavaksi voi valita jonkin tarjolla olevasta paristakymmenestä liigasta. Mukana ovat Englannin tärkeimpien sarjojen ohella kaikki vähänkään suuremmat eurooppalaiset liigat. Pelin viihdearvoa nostaa mahdollisuus päivittää joukkueiden pelaajalistat ajan tasalle Live-verkkopelipalvelun välityksellä. Mikäli *LMA Manager 2006* on syystä tai toisesta jäänyt huomiotta, on nyt oikean jalkapallokauden käynnistyttyä hyvä tilaisuus korjata tilanne.

PSYCHONAUTS (XBOX)

On olemassa hyviä pelejä, joista pitää, ja hyviä pelejä, joita rakastaa. *Psychonauts* kuuluu jälkimmäiseen kastiin. LucasArtsilla kannuksensa ansainneen **Tim Schaferin** tuorein peli on ihastuttava tasoloikkaseikkailu, joka pursuaa ratkiriemukasta huumoria ja ikimuistoisia hahmoja. *Psychonauts* ei ole kuitenkaan kirkassävyinen koko perheen peli, se tukeutuu usein tummanpuhuvaan ja kieroutuneeseen kuvasuunnitteluun. Tyylillisesti se muistuttaa **Tim Burtonin** *Painajainen ennen joulua* -animaatioelokuvaa. *Psychonautsin* kantavana ideana on mielensisäisissä maailmoissa seikkailu ja mieltä painavien ongelmien ratkaisu. Tämä antaa pelille jopa psyykettä tulkitsevan teoksen piirteitä.

SANAT: THOMAS PUHA
VALOKUVAT: THOMAS PUHA ja PIXAR

VAUHTIA PIXARIN MALLIIN

PELAA!-LEHTI VIERAILI AUTOT-ANIMAATION TEKIJÖIDEN LUONA

Elokuun 25. ensi-iltaan tulevan Autot-animaatioelokuvan ohjaaja ja käsikirjoittaja John Lasseter sai idean elokuvaansa ajaessaan perheensä kanssa Yhdysvaltojen halki pitkin legendaarista Route 66 -tietä. Viisi vuotta myöhemmin Autot, Pixarin kahdeksas täyspitkä elokuva, on valmis.

Pixarilta olemme saaneet sellaisia mahtavia koko perheen elokuvia kuin *Ihmeperhe, Toy Story 1 & 2, Nemoa etsimässä* ja *Monsterit Oy*.

Autot (*Cars*) kertoo nuoresta kilpa-autosta Lightning McQueenista, joka on matkalla suureen Piston Cup -ajokilpailuun. Matkalla sinne hän eksyy Radiator Springsin uneliaaseen pikkukaupunkiin, jossa hän tutustuu mitä erilaisimpiin autopersooniin. Sieltä löytyvät muun muassa kahvilanpitäjä Jo, joka on amerikanrauta vuosimallia 1950 ja Luigi, vuosimallia 1959 oleva Fiat 500, joka luulee olevansa Ferrari. Tärkeimmäksi kaveriksi muodostuu vanha ja viisas Doc Hudson, jota ääninäyttelee näyttelijälegenda **Paul Newman**. Elokuva sekä peli suunnataan 6–12-vuotiaille, mutta Pixarin aiempien elokuvien perusteella *Autot*-elokuvan parissa viihtyvät kaikenikäiset.

Lasseterin vaatimuksesta monet *Autot*-elokuvan tekijäryhmän jäsenet ajoivat perheidensä tai työkaveriensa kanssa saman reitin ja vierailivat myös NASCAR-autokilpailuissa kokeakseen, millaista onkaan autoilun huuma.

PIXARIN PALATSISSA

PELAA! sai kunnian vierailla Pixarin kuuluisassa ja vieraille harvoin ovensa avaavassa päämajassa, joka sijaitsee Yhdysvaltain länsirannikolla San Franciscon kaupungin liepeillä. Elokuvaan pohjautuvan videopelin kustantaja THQ esitteli peliään lehdistölle yhdessä elokuvan ja pelin tekijöiden kanssa.

Pixarin päämaja on koettava. Sen nähtyään oma työpaikka tuntuu väistämättä hävettävän yksinkertaiselta. Pixarilla työskentelee lähemmäs 700 ihmistä, ja työympäristön viihtyvyyteen on panostettu valtavasti.

Miltä kuulostaa pääkonttori, jossa on valtava atrium, joka sisältää ilmaisen ravintolan, kahvilan, pelialueen ja 600 hengen elokuvateatterin? Työntekijöille on myös oma kuntosali ja uima-allas sekä jalkapallo- ja lentopallokentät rakennuksen ulkopuolella. Jopa vessat on sijoitettu niin, että työntekijät kohtaisivat toisensa mahdollisimman usein, jotta he voisivat vaihtaa keskenään ideoita.

Pixar vaalii perhehenkeä ja yhteisöllisyyttä. Se haluaa jokaisen työntekijän kokevan itsensä osaksi jokaista yrityksen tuottamaa elokuvaa. Jokaista työntekijää myös rohkaistaan tekemään omasta työtilastaan mahdollisimman paljon itsensä näköinen.

JATKOA LEFFALLE

Cars-videopeli jatkaa siitä, mihin elokuva jäi. Kuten odottaa saattaa, luvassa on videopelien ystävien suosimaa ajamista. Tapahtumapaikkana on yksityiskohtaisesti kuvitettu Radiator Springsin kaupunki, jota kansoittavat elokuvasta tutut hahmot sekä paikat. Pelistä tekee

erityisen jännittävän sen tarina, joka on suoraa jatkoa elokuvan tapahtumille. Peli sisältää peräti kymmenen uutta hahmoa, joita elokuvassa ei nähdä. Nämä hahmot ovat kaikki Pixarin luomuksia, jotka eivät syystä tai toisesta päätyneet elokuvaan.

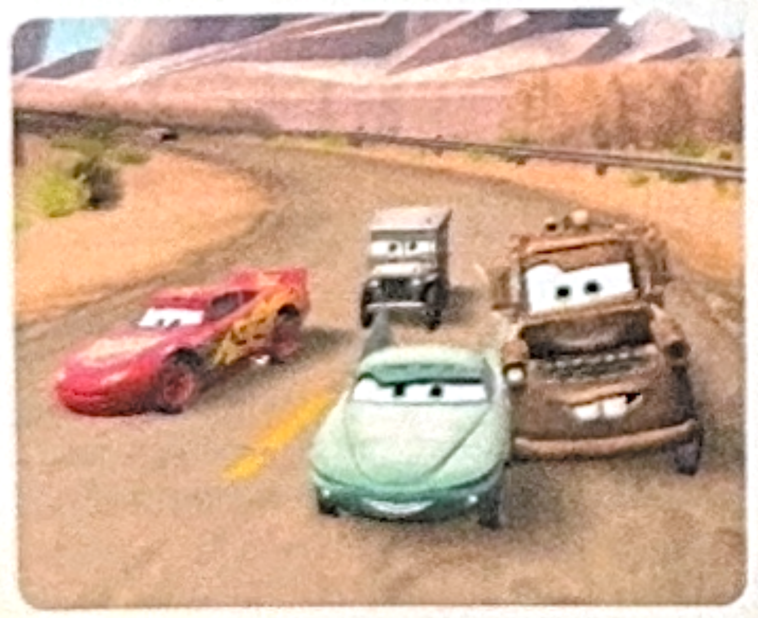
Elokuvan tekijät itse ovat innoissaan siitä, että heidän jo kuopatut luomuksensa heräävät henkiin videopelissä. Näitä ovat esimerkiksi englantilaiset herrasmiesautot ja isot monster truckit. Näitä hahmoja ei leikattu pois elokuvasta

Cars-pelin DS-versio on vähintään yhtä vauhdikas kuin PlayStation 2:ssa toimiva isoveljensäkin.

Miltä kuulostaa pääkonttori, jossa on valtava atrium, joka sisältää ilmaisen ravintolan, kahvilan, pelialueen ja 600 hengen elokuvateatterin?

niiden huonouden takia, vaan tarinallisista syistä. Kaikki elokuvassa olleet ääninäyttelijät ovat mukana pelissäkin, mikä auttaa tekemään siitä elokuvalle täysin uskollisen.

Pelaajat pelaavat, tai sanoisimmeko ajavat, Lightningilla täysin vapaasti Radiator Springsin laajassa ympäristössä. Hurjastella voi myös kaupungin laidalla sijaitsevalla aavikolla. Jokaisen vastaan tulevan auton kanssa voi vaihtaa kuulumisia, ja niillä on usein tarjota Lightningille tekemistä ajokilpailujen muodossa. Tarinan läpipelaamisen arvioidaan kestävän 10–12 tuntia. Uudesta tarinasta huolimatta peli tarjoaa lähemmäs kymmenen minuutin edestä kohtauksia itse elokuvasta.



LYSTIÄ KYYTIÄ

Ajaminen on tehty helpoksi ja mahdollisimman hauskaksi. Lightningista tekee erikoisen se, että toisin kuin muut autot, hän osaa temppuja, kuten hypätä ja kallistaa itsensä ajamaan sivuttain kahdella renkaalla. Tarinan edetessä Lightning oppii uusia kykyjä, joista on apua tiukoissa ajokilpailuissa muita Radiator Springsin asukkeja vastaan. Elokuvassa nähdään muutama suuri ajokilpailu, kuten sen aloittava Cup-kisa. Myös nämä kilpailut ovat sisällytetty peliin. Yhteensä erilaisia kilpailuja on yli 30.

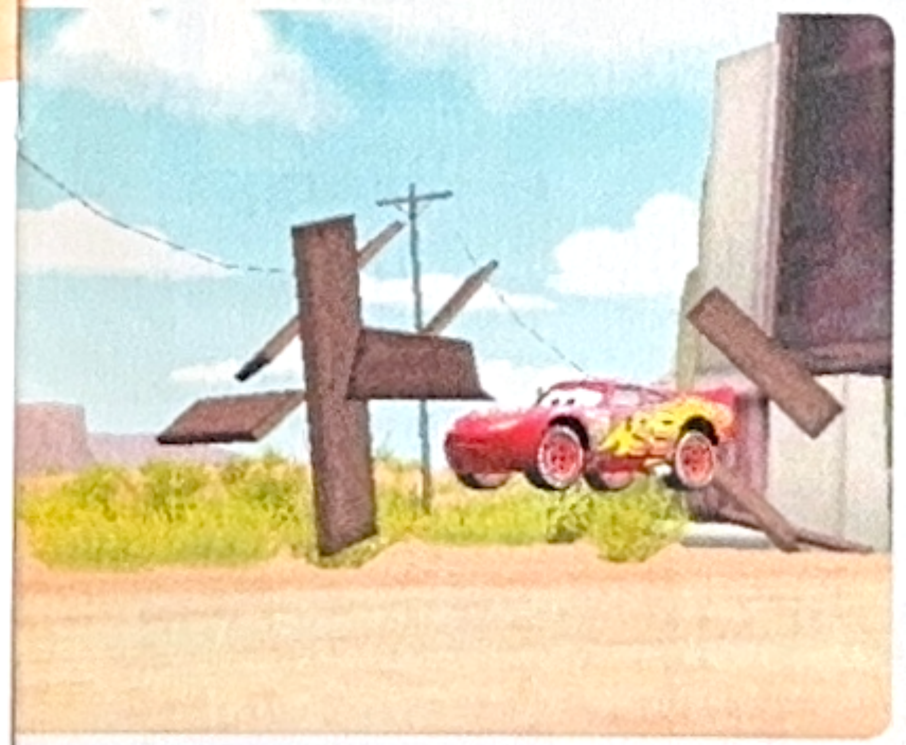
Animaatioduunarit ovat saaneet sisustaa työtilojaan oman mielen mukaan.

Jotta pelaamisessa olisi vaihtelua, pelisuunnittelijat ovat kehittäneet viisi minipeliä, joiden luvataan eroavan täysin muusta pelistä. Tekijät eivät valitettavasti suostuneet näyttämään meille näitä minipelejä.

Cars-pelin pääsuunnittelija, pitkäaikainen Pixar-fani **Jordan Itkowitz** kertoo, että pelin haasteellisuus sopii sekä nuorille että heidän vanhemmilleen. Tämän saavuttamisen kerrotaan olleen yksi pelisuunnittelun suurimmista haasteista.

Lightning ei ole ainoa hahmo, jolla saa pelata. Hänen lisäkseen pelaajat voivat valita menopelikseen kymmenen muutakin autoa. Myös kaverin kanssa pelaaminen samaan aikaan on mahdollista tätä varten suunnitellussa moninpelitilassa. Tarinatilaa ei ole pakko pelata, vaan jos haluaa pelkästään pelata ajokilpailuja, sekin on mahdollista.

Cars-peli julkaistaan elokuussa PlayStation 2:lle, Xboxille ja GameCubelle. Myös DS- ja PSP-käsikonsoleille julkaistaan pelistä räätälöidyt versiot. Vuoden lopussa voi myös odotella Xbox 360- ja PlayStation 3 -versioita. Pelin ikäraja on S-7. *Autot*-elokuva ilmestyy Suomen elokuvateattereihin 25. elokuuta. ■



Kaikkea täällä ei tehdä tietokoneilla. Tauolla jalkapallo sujuu mukavimmin käsipelillä.

Autot-elokuvan tekijätiimi kävi heti alkuun tutustumassa autenttiseen keskilännen tiemaisemaan.

NÄIN TEHDÄÄN PIXAR-ELOKUVA

Autot-elokuvan tekeminen kesti viisi vuotta, mikä on keskimäärin yhtä pitkä aika kuin mitä Pixar on käyttänyt aikaisempiin elokuviinsa, kuten *Ihmeperhe* ja *Nemoa etsimässä*.

1. Ensiksi keksitään tarina ja hahmot, joiden pohjalta kirjoitetaan käsikirjoitus. Tähän prosessiin kuluu useita vuosia, ja käsikirjoitus elää elokuvan tuotannon aikanakin.

2. Käsikirjoituksen pohjalta tehdään kuvakäsikirjoitus, josta näkee koko elokuvan. Samaan aikaan mietitään, millaisia teknisiä haasteita elokuvalle valittu tyyli ja hahmot aiheuttavat animaattoreille.

3. Kuvakäsikirjoituksen pohjalta tehdään muutokset käsikirjoitukseen ja muokataan se teräkuntoon. Samaan aikaan animaattorit rakentavat tietokoneillaan elokuvan ympäristöjä ja hahmoja.

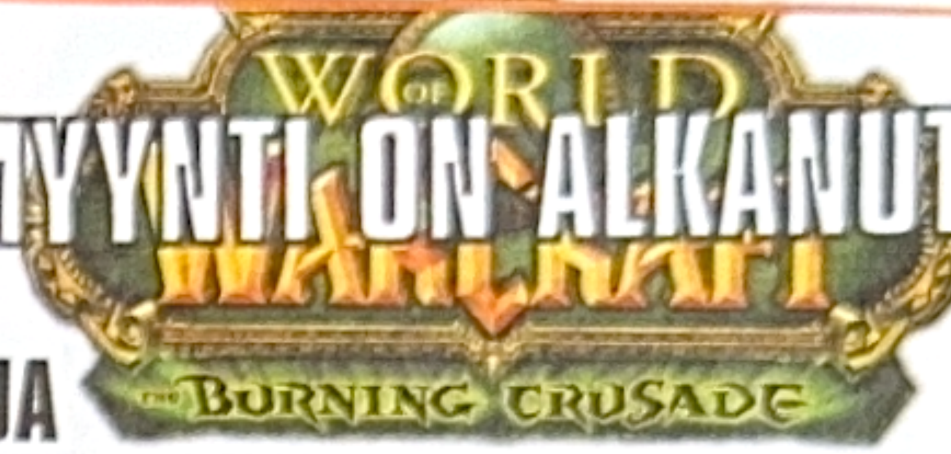
4. Kun käsikirjoitus on valmis, alkaa animaattoreiden työ toden teolla. Pixarin tekemien tietokonegrafiikkaelokuvien luominen kestää useita vuosia. Tämä johtuu siitä, että elokuvan grafiikka on niin terävää ja yksityiskohtaista, että sen tekeminen on todella hidasta. Prosessi työllistää vuosien ajan satoja animaattoreita.

5. Kun elokuva alkaa valmistua, tehdään vielä hienosäätöä tarinan ja hahmojen suhteen, kunnes elokuva pannaan purkkiin. Ja ei muuta kuin seuraavan elokuvan kimppuun!

SUOMEN AINOA PC-PELAAMISEN ERIKOISLEHTI PCPELAAJA ISKEE ELOKUUSSA KUIN MILJOONA VOLTTIA! ARVOSTELUSSA MM. SEURAAVAT HUIPPUPELIT: PREY, TITAN QUEST, FLATOUT 2 JA DARK STAR ONE. MYYNNISSÄ 4.8.!

Pelaajan Pelikauppa
TILT
www.tilt.fi

Burning Crusade ennakkomyynti



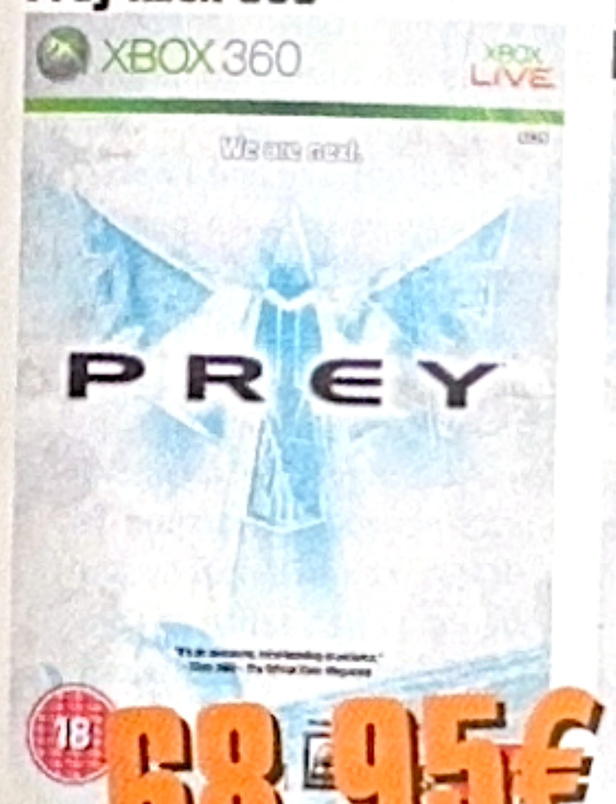
BURNING CRUSADE -ENNAKKOMYYNTI ON ALKANUT!

TARJOLLA HUIKEITA ENNAKKOTILAAJAN ETUJA
TSEKKAA LISÄTIEDOT WWW.TILT.FI TAI TULE MYYMÄLÄÄN KYSYMÄÄN!

VIVENDIN PLATINUM PLAYSTATION 2 -PELIT VAIN

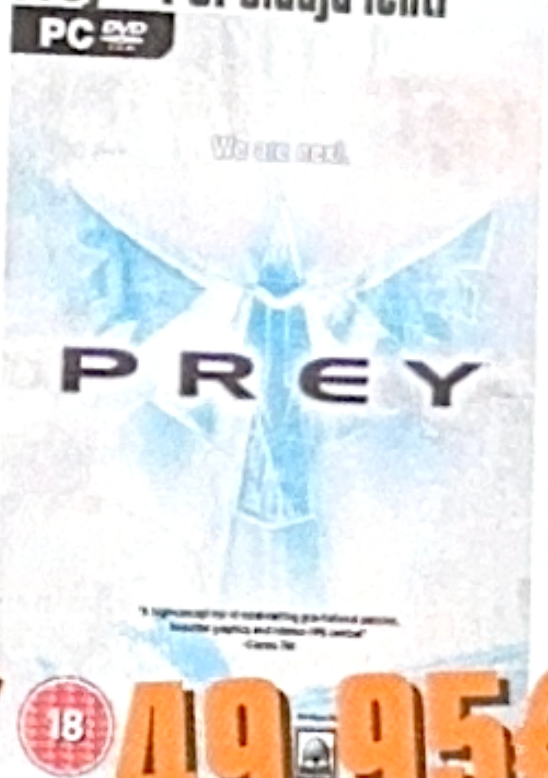
19.95€/KPL

Prey Xbox 360



68.95€

Prey + PCPelaaja-lehti



49.95€

Prey -pelin PC-version kanssa PCPelaaja-lehti! Voimassa niin kauan kuin tavaraa riittää...

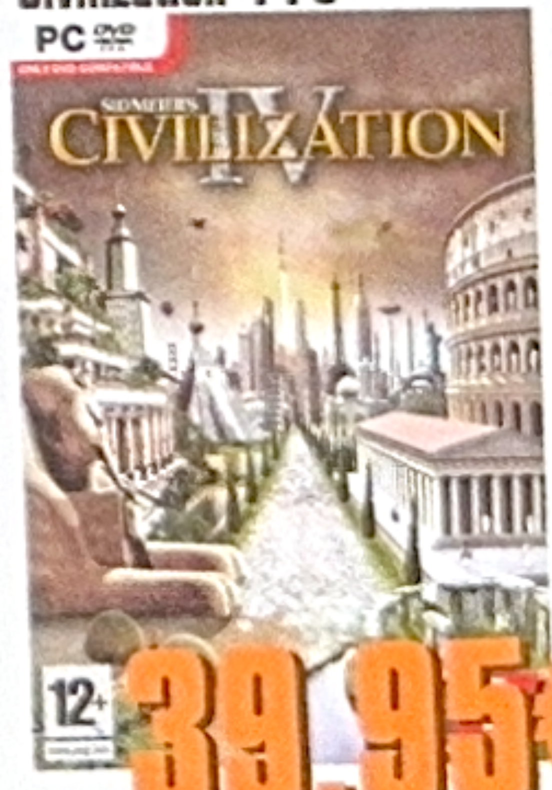
CivCity Rome PC

44.95€

Super Monkey Ball Adventure (PS2-version hinta) saatavilla myös muille alustoille

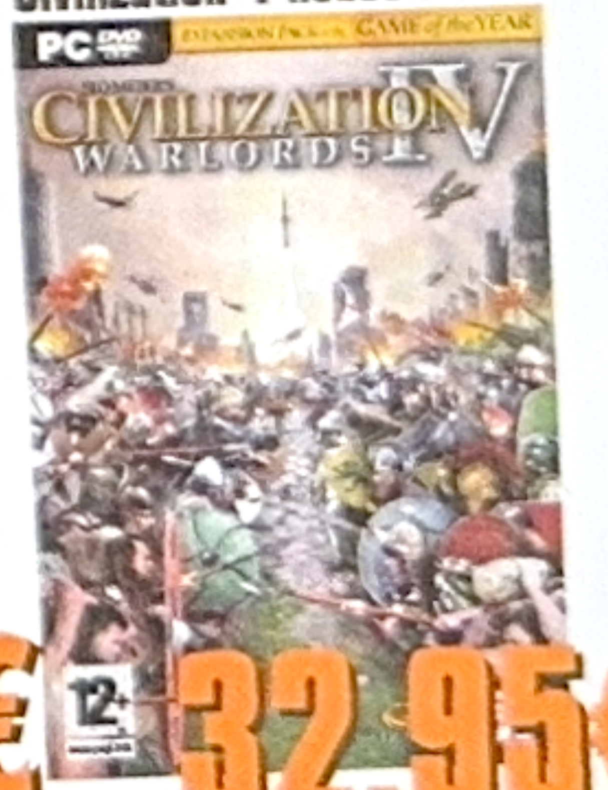
59.95€

Civilization 4 PC



39.95€

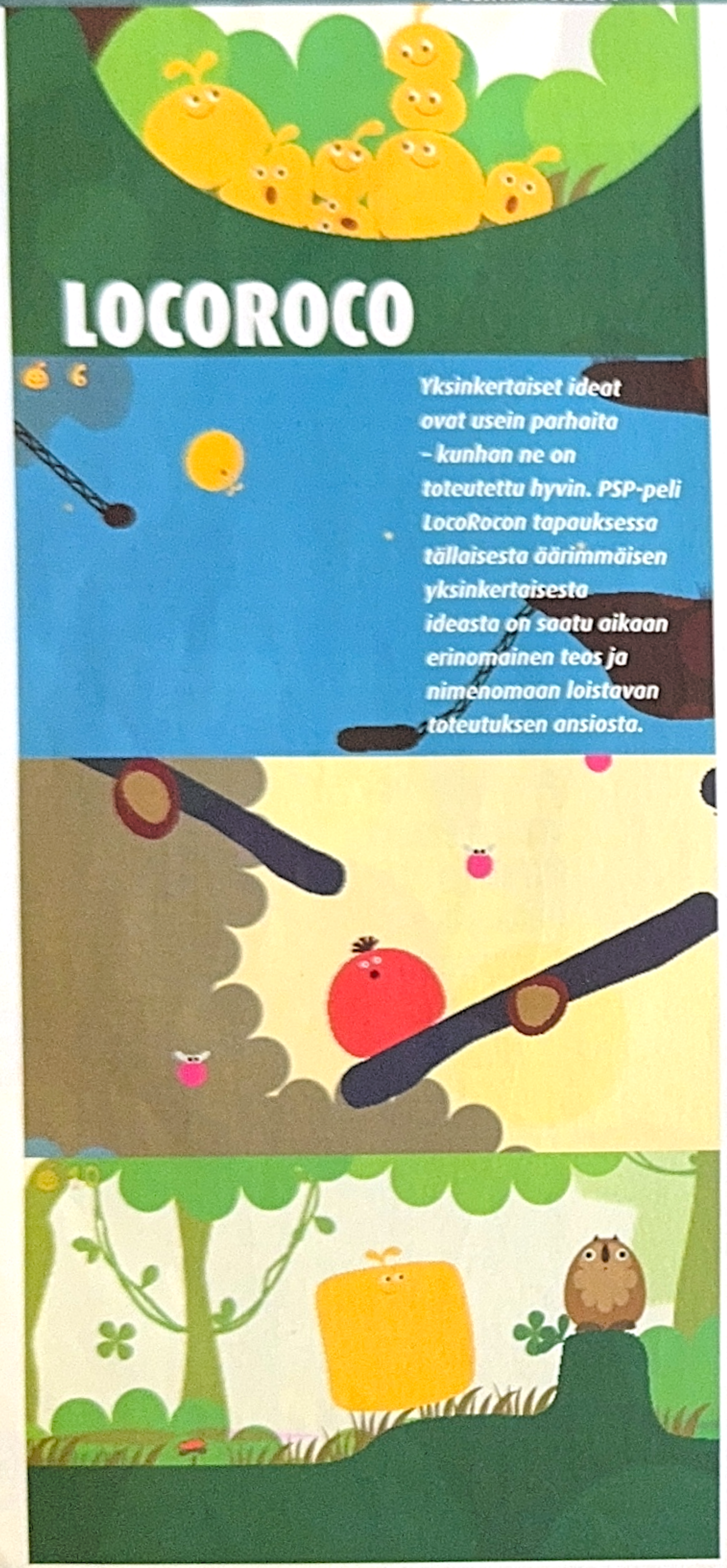
Civilization 4 lisäosa PC



32.95€

HUOM! MEILLÄ KÄYVÄT MAKSUVÄLINEENÄ MYÖS HYVÄKUNTOISET KÄYTETYT PELIT.

LIIKKEEMME LÖYDÄT:
HELSINKI, VANTAA, ESPOO, TURKU, RAISIO, TAMPERE
KATSO TARKEMMAT TIEDOT WWW.TILT.FI



LOCOROCO

Yksinkertaiset ideat ovat usein parhaita – kunhan ne on toteutettu hyvin. PSP-peli LocoRocon tapauksessa tällaisesta äärimmäisen yksinkertaisesta ideasta on saatu aikaan erinomainen teos ja nimenomaan loistavan toteutuksen ansiosta.

LocoRoco eroaa tavallisista konsoli- ja käsikonsolipeleistä merkittävästi siinä, ettei pelaaja ohjaa pelihahmoa. *LocoRocossa* pelaaja hallitsee pelimaailmaa, sitä miten se heilahtelee ja hypähtelee pelihahmon ympärillä. Tämä selitetään tyylikkäästi ja pienieleisesti pohjustusosiossa.

Maailman liikuttelu voi kuulostaa hankalalta, mutta käytännössä se ei ole vaikeaa tai aiheuta ongelmia. Pelaaminen on itse asiassa melko rentouttavaa, ja kaksiulotteisuus on kivaa vaihtelua kolmiulotteisille maailmoille.

LIUKUEN JA POMPPIEN

Pelaaja kuljettaa pienistä locoroco-olennoista koostuvaa suurempaa ja hyllyvämpää palloa pelikenttien läpi. Kentän alussa vain muutamasta pikkuolennosta koostuva massa kasvaa, kun pelaaja onnistuu ohjaamaan sen lisä-locorocojen kohdalle. Matkalla on tietysti paljon muutakin kerättävää sekä tutkittavaa, mutta pähkinänkuoressa tarkoitus on vain läpäistä kenttä.

Peliä ei niinkään pelata kuin seurataan. Maailman kallistuessa seikkailun välikappale vierii, hyllyy ja pomppii sen mukana. Vesi-ilmapalloa muistuttava locoroco-massa liikkuu hienosti ja uskottavalla tavalla erinomaisen fysiikkamoottorin ansiosta. Erilaiset pinnat todella tuntuvat erilaisilta, ja esimerkiksi jääkentällä locorocot liukuvat kuin siivu silavaa öljyläikällä.

Vaikka suuri osa pelistä onkin leppoisaa liukua, pelin edetessä eteen tulee yhä tiukempia pulmatilanteita ja pinteitä. Muutamaan otteeseen ilmapiiri muuttuu jopa uhkaavaksi. Läpihuutojuttu peli ei ole, vaikkei sen parissa joudukaan raastamaan liiemmin hiuksia päästään.

HILPEÄT PIKKULÄSKIT

LocoRoco ei vain toimi upeasti. Merkittävä osa sen vetovoimasta perustuu ulkoasuun ja äänisuunnitteluun. Harvoin törmää näin hyväntuuliseen peliin, josta on vaikea sanoa mitään ikävää. Locorocojen erilaiset laulut ovat hienosti sävellettyjä ja universaalisti iloisiksi tunnistettavia rallatuksia ilman järjen häivää. Lisäksi locorocojen lyllertäminen herättää väkisinkin hilpeyttä. Nämä läskit ovat tosiaan leppoisia.

Pelin yltiöpositiivista lallattelua ja ultrasöpöä ilmettä ei kestä tuntikaupalla putkeen, mutta pelimaailma on kiva paikka vierailla, mikäli ikkunoita vihmoo rankkasade ja taivas on heti aamusta harmaa. Pelin suomenkielisyys on tietysti pelkkää plussaa. Se rajoittuu valikoihin ja muutamiin dialogiruutuihin, mutta se riittää.

LocoRoco on kaiken kaikkiaan pieni, mutta hauska tapaus. Sen pelaa nopeasti läpi, eivätkä sen ekstrat mullista maailmaa. Sitä on kuitenkin hauska esitellä ystäville ja sukulaisille, ja sen starttaa omaksi ilokseenkin aika ajoin uudelleen. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Hölmönhauska ja hyväntuulinen, kaikille sopiva käsikonsolitasoloikka.**

JÄRJESTELMÄ: **PSP** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Harro Grönberg**

PS2
Singstar Anthems
34,50

PS2
Formula One 2006
62,50

PSP
Formula One 2006
52,50

PSP
LocoRoco
52,50

PSP Value Pack
+ LocoRoco -peli
269,00

S-ETUKORTTI

PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA

MOTOGP '06

Climaxin *MotoGP* kilpailee samoista pelaajista kuin Namcon *MotoGP*-pelit. Xboxille julkaistut lajikuvaukset ovat kuitenkin asteen raaempia ratamoottoripyöräilyn simulaattoreita kuin Namcon PlayStation 2:lle kehittämät pelit, joten ne vetoavat enemmän todellista haastetta janoaviin.

MotoGP '06 on Climaxin sarjan ensimmäinen Xbox 360:lle julkaistu osa. Se ei eroa rakenteellisesti edeltäjästään kovin paljoa, mutta uuden konsolin näyttölaitteelle puskema grafiikka saa pelin näyttämään fantastiselta. Eri kuvakulmat antavat pelaajalle mahdollisuuden ajaa joko kamera kaukana moottoripyörän takana tai sitten aivan ohjaustangon takaa.

Pelistä löytyy paljon lisämateriaalia. Näitä ovat esimerkiksi moottoripyöräluokat Extreme 600, 1 000 ja 1 200 sekä muun muassa Tokioon, Prahaan ja autobahnille sijoitetut fantasiaradat. Katukisoissa ajellaan siviilit yllä vähän rennommissa merkeissä kuin MotoGP-kausilla 2005 ja 2006. Ne ovat kevyempää viihdettä viralliselle kisaamiselle.

MotoGP '06 ei ole helppo peli. Sitä on kuitenkin helppo suositella kaikille haastavista moottoriurheilupeleistä pitäville. Kannattaa ensin harjoitella muutama rata kunnolla omissa oloissaan ja siirtyä sitten mittelemään taitojaan verkkoon Liven välityksellä. Sieltä löytyy loputtomasti haastetta ja taitavia pelaajia. ■

PISTEET: ★★★★½

LYHYESTI: **Konsolien parhaan ratamoottoripyöräsarjan uusin osa. Näyttää upealta ja tuntuu realistiselta.**

JÄRJESTELMÄ: **Xbox 360** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1–16** VERKKOPELI: **kyllä** TESTASI: **Bo Marttila**

TABLE TENNIS

Pelitalo Rockstar nostetaan yleensä tapetille ultraväkivaltaisten pelien takia. Palstatilaa on syönyt moneen otteeseen *Grand Theft Auto* -pelien sisältö, piilotettu ja esillä oleva. Tässä mielessä *Table Tennis* tuntuu miltei anteeksipyynnöltä – mutta hyvältä sellaiselta.

Table Tennis on tosiaan pöytätennispeli, pingistä Xbox 360:lla. Todella hienon grafiikan, erinomaisen pelattavuuden ja äärimmäisen realistisen fysiikkamallin lisäksi se ei sisällä oikeastaan mitään muuta. Kyseessä on siis puhdas pöytätennissimulaattori, niin kummalliselta kuin se kuulostaakin.

Pelata voi yksin tai kaverin kanssa, ja kuten tavallista, Rockstarin *Table Tennis* loistaa nimenomaan kaksinpelinä. Pelin kontrollit on helppo oppia, ja aloittelijakin pärjää. Pelimekaniikassa riittää kuitenkin syvyyttä, ja on pakko sanoa, että tositaituri vie aloittelijaa. Niin sen tosin kuuluukin olla – etenkin simulaattoreissa.

Tällaista peliä on turha hankkia, jos sitä ei pääse pelaamaan kavereiden kanssa. Se tosin onnistuu myös Xbox Live -verkkopelipalvelun kautta, joten kaksi omaa ohjainta ei ole välttämättömyys.

Table Tennis on melkoinen harppaus Rockstarilta. Se on pienissä erissä addiktoivaa, mutta maratonsessioissa pelipöytien tyhjyys ja muista urheilupeleistä tuttujen ekstrojen puute voi alkaa tuntua puuduttavalta. Eikä aito pingis ole sekään kovin kallis harrastus. ■

PISTEET: ★★★½

LYHYESTI: **Hämmästyttävän realistinen pöytätennispeli. Kivaa pienissä erissä kavereiden kanssa.**

JÄRJESTELMÄ: **Xbox 360** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1–2** VERKKOPELI: **kyllä** TESTASI: **Bo Marttila**

NEW SUPER MARIO BROS.

Tätä nykyä, kun kadunmieheltä udellaan pelikoneista, hän puhuu yleensä "pleikkarista". Se ei kuitenkaan tarkoita, ettei kaikkien aikojen suurin peli-ikoni olisi edelleen Nintendon amerikanitalialainen putkimies Mario.

Mario seikkaili edellisen kerran vuonna 2002 julkaistussa *Super Mario Sunshine* -pelissä. Se sai ristiriitaisen vastaanoton lähinnä siksi, että sitä edeltänyt *Super Mario 64* oli niin valtava menestys ja huima virstanpylväs.

DS-käsikonsolin *New Super Mario Bros.* on eräänlainen paluu sarjan juurille. Vaikka pelissä edetäänkin jälleen sivusuunnassa kolmiulotteisessa maailmassa seikkailemisen sijaan, hahmot on modernisoitu. Uusimmassa seikkailussa kolikoita kerää polygoneista koottu putkimies kaksiulotteisen Marion tilalla.

SIENIÄ JA KOOPIA

Pelin juoni on, no, "klassinen". Marion pitää jälleen pelastaa prinsessa ilkimysten kourista. Käytännössä se tarkoittaa erilaisissa maailmoissa samoamista, kolikoiden keräilyä, sienien syöntiä ja vihollisten välttelyä tai niiden päälle hyppelyä.

Perusmekaniikka on siis tuttu aikaisemmista *Super Marioista*. Uuteen peliin pääsee nopeasti sisään. Marion liikkuminen tuntuu kuitenkin ensi alkuun aikaisempaa kankeammalta. Hahmo reagoi hitaammin ja tuntuu raskaammalta kuin muistojen kultaamissa vanhemmissa peleissä. Uusi malli iskostuu joka tapauksessa lihasmuistiin ennen pitkää, eikä eroa enää sen jälkeen huomaa.

New Super Mario Bros. -pelin maailma on hauskan näköinen. Sieltä löytyy outoja otuksia, erikoisia kenttiä ja kummaa menoa. Vaikka välillä kuljettaisiinkin vähän pelottavammissa paikoissa, ote on koko ajan sydämellinen.

Kenttäsuunnittelu ei ole aivan samaa tasoa kuin aikaisemmissa peleissä. Kentistä löytyy liikaa ylihankalia ja Marion kohtaloksi koituvia kohtia. *New Super Mario Bros.* sisältää liikaa "uskonloikkia", eli paikkoja, jossa ei voi ennen kokeilemista tietää, vieKö se yhden elämän. Tällaiset kohdat eivät ole mukavia.

KIVAA PELATTAVAA JA PELAA KIVASTI

Peli julkaistaan ainoastaan Nintendon DS-käsikonsolille. Siinä mielessä oudoksuttaa hieman, ettei laitteen kosketusnäyttöä hyödynnetä kuin maailmojen välillä hypähtelyyn ja varastoon kerättyjen esineiden aktivoimiseen.

Totta on kuitenkin, että peli toimii erinomaisesta ristiohjaimella ja napeilla pelattuna. On vaikea kuvitella, että siitä olisi saatu yhtään toimivampaa kosketuskynällä ohjattuna.

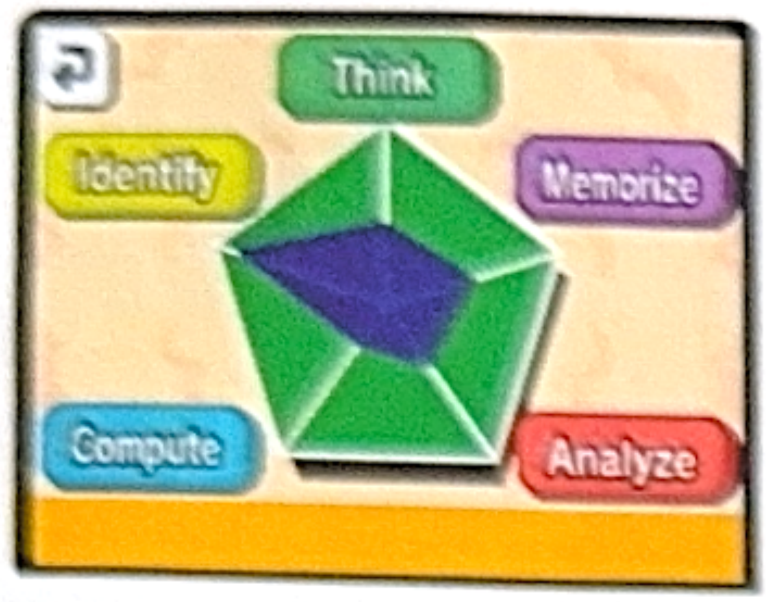
New Super Mario Bros. imaisee sisäänsä. Vaikkei kaikkien maailmojen läpäiseminen ole kovin monen illan juttu, aikaa saa kulumaan moninkertaisesti, mikäli haluaa löytää kaikki tähtikolikot ja avata jokaisen kartan sivuhaaran ja kulman. Tässäkin mielessä peli muistuttaa paljon sarjan vanhoja pelejä.

New Super Mario Bros. ei ole aivan täyden kympin teos, mutta monilla pelintekijöillä on tästä huolimatta paljon opittavaa Nintendon pelinero **Shigeru Miyamoton** viimeisimmästä *Mario*-seikkailusta. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: Hyvä, perinteinen Super Mario -tasoloikkaseikkailu DS-käsikonsolille.

JÄRJESTELMÄ: DS **IKÄSUOSITUS:** S-3 **JULKAISU:** myynnissä **PELAAJIA:** 1–2 **VERKKOPELI:** kyllä (WiFi) **TESTASI:** Harro Grönberg



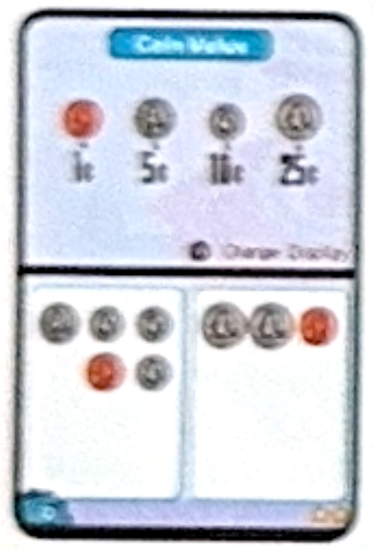
BIG BRAIN ACADEMY

Nintendon DS-käsikonsolille on aikaisemminkin julkaistu aivotreenipeli, *Dr. Kawashima's Brain Training*. Se on kuitenkin tätä peliä – *Big Brain Academya* – raskaampi teos. Molemmat ovat hauskoja teoksia ja panevat ihan oikeasti yläkerran raksuttamaan, vaikkei niitä ehkä kliinisin testein olekaan todettu hyväksi itse kunkin aivoille.

Big Brain Academy haastaa pelaajan pitkälti samoin keinoin kuin *Brain Training*, mutta ilman äänikomentoja. Pelaajan tulee hahmottaa kokonaisuuksia, harrastaa päässälaskua, muistaa muotoja ja numeroita sekä kyetä nopeisiin johtopäätöksiin. Erilaisia tehtäväkategorioita on viisi, ja niistä löytyy muutamia erilaisia versioita samasta pulmateemasta.

Peli sisältää aivojen "painoa" mittaavan testiosion sekä mahdollisuuden treenata eri osa-alueita. Näiden kahden lisäksi löytyy mahdollisuus kaksinpeliin DS:n sisäänrakennetun langattoman yhteyden kautta.

Big Brain Academya on helppo suositella kaikille, sillä laskutehtävien terminologiaa lukuun ottamatta englannin kielen taitoa ei vaadita yhtä paljon kuin *Brain Training* -pelissä. Kyse ei ole kuitenkaan niinkään pelistä kuin satunnaisesta pulmailusta. Se kannattaa ottaa huomioon, kun pohtii ostopäätöstä. ■



■ Yllä näkyy yksi pelin tehtävätyypeistä. Siinä pitää näpäyttää kosketusruudun sitä puoliskoa, jonka kolikoilla on suurempi arvo. Vieressä annetaan loppuarvosana, ja näytetään miten pelaaja on suoriutunut milläkin osa-alueella.

PISTEET: ★★★½

LYHYESTI: **Kevyt ja hauska aivotreeni, joka ei vaadi ylettömästi englanninkielen taitoa.**

JÄRJESTELMÄ: **DS** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1–2** VERKKOPELI: **kyllä (WiFi)** TESTASI: **Bo Marttila**

SUPER PRINCESS PEACH

Tällä kertaa prinsessa Peach ei ole neito hädässä, vaan roolit ovat vaihtuneet. On pinkkipukuisen siniverisen vuoro pelastaa Mario pahan koopakuningas Bowserin kynsistä!

Söpöistä hahmoista ja pastelliväreistä päätellen kohderyhmäksi on nostettu tytöt. Poikienkin kannattaa silti tutustua *Peachiin*, sillä peli on ehta tasohyppely vanhojen *Super Marioiden* hengessä. Mukana ovat muun muassa sienipäiset toadit ja murskattavat tiilet. Sivulta päin kuvattu ja 2d-grafiikkaan luottava *Peach* muistuttaa muutenkin aikaisempia klassikko-*Marioita*.

Pelin ideana on pelastaa toadeja, nitistää vastustajia ja kerätä kolikoita. Lisäpuuhaa saa mystisen palapelin palasten keräilystä tai salatasojen etsimisestä. Tasohyppelyn lisäksi pelissä pohditaan pieniä pulmia. Aivonystyröitä ei juuri tarvitse vaivata pulmienkaan kohdalla, sillä kaiken kaikkiaan *Peach* on vaikeusasteeltaan helppo.

Pahuuden vastaisessa taistelussa Peachilla on apunaan Perry, puhuva aurinkovarjo. Perryn avulla onnistuu kaikki vihollisten torjunnasta siroon liitelyyn. Uutta on myös se, että taikavarjon lisäksi prinsessa Peach käyttää hyväksi naisellisia tunteitaan. Peach seikkailee ylänäytössä, ja kosketusnäyttö on Peachin mielialojen ohjaamista varten. Esimerkiksi itkukohtauksella kasvatetaan tarpeelliset kasvitikkaat.

Super Princess Peach on söötti ja hauska peli, joka pohjimmiltaan on vanhojen *Mario*-pelien toistoa. Tyttömäisyys on kuitenkin valloittavaa, ja kenties pelin helppous saa mukaan täysin uusiakin Sienivaltakunnan ystäviä. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Hauskaa ja helppoa pelailua Mario-maailmassa DS-käsikonsolilla.**

JÄRJESTELMÄ: **DS** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Leena Viitanen**

FORMULA ONE 06

Fernando Alonso, Michael Schumacher, Kimi Räikkönen. Listaan voi vielä lisätä Giancarlo Fisichellan, mutta siinä ne alkavat olla, tämänkin F1-kauden kovimmat nimet. Videopelien maailmassa ei kuitenkaan tarvitse tyytyä siihen, miten oikea elämä käyttäytyy – tuloksiin voi vaikuttaa itse, oman mielensä mukaan. Juuri tämä kiehtoo myös Sonyn PlayStation 2:lle ja PSP-käsikonsolille julkaisemassa Formula One 06 -pelissä.

Sonyn peli on tällä hetkellä täyden lisenssin F1-peli. Se tarkoittaa, että ainoastaan siitä löytyvät kaikki viralliset kuljettajat ja tallit, mukaan lukien uudet Scuderia Toro Rosso (Minardin ja Red Bullin fuusio), japanilaisen **Aguri Suzukin** luotsaama Super Aguri ja Jordanin tilalle tullut Midland F1 Racing.

■ Pelin ulkoasu on näyttävä ja realistinen. Näitä kuvakulmia ei toisaalta televisiosta näe.

OIKEITA AUTOJA, RATOJA JA ÄÄNIÄ

Formula One 06 on kauniin näköinen ja muistuttaa parhaimmillaan tv-lähetyksiä. Radat ja autot on mallinnettu peliin todella tarkasti, mikä vaikuttaa omalta osaltaan merkittävästi kisakokemukseen. Peliin on saatu myös suomalaista ääntä **Matti Kyllösen**, **Erkki Mustakarin**, **Joke Linnamaan** ja **Oskari Saaren** muodossa.

Suomalaisia selostajia vaivaa kuitenkin sama asia kuin aiemmin: on ihan eri asia elää "paikan päällä" kisatapahtumia kuin koettaa sama fiilis välittymään studiossa purkitettuun dialogiin. Ääniraita ei ole katastrofi, mutta sitä voi kuvailla hengettömäksi. Vaihtoehtoina löytyy toki myös muiden maiden selostajia, mutta jollain tasolla tuttuja ääniä jää kaipaamaan.

ANTEEKSI KUKA?

Formula One 06 antaa pelaajalle mahdollisuuden luoda oma kuljettaja ja oma ura. Se ei ole helppoa, sillä pelkän tallipaikan ansaitseminen on haastavaa. Tämä pelimuoto on kuitenkin tervetullut lisä normaalien yksittäisten kisojen ja kokonaisen kauden ajamisen lisäksi.

Sony on saanut mukaan myös todella mielenkiintoisen ominaisuuden: samaa kisaa voi ajaa samanaikaisesti PS2:lla ja PSP:llä käsikonsolin verkko-ominaisuuden ansiosta. Verkossa voi myös ajaa koko kauden. Jos siis tuntuu, ettei koneen kuljettajista ole riittävästi vastusta, touhun voi viedä verkkoon ja hakea mahdollisimman kovia kisakumppaneita.

Formula One 06 on kiitettävän kattava ja tarkka lajikuvaus. Pelin tarjoama haaste on pitkälti pelaajan päätettävissä, joten sekä pitkiä kisaviikonloppuja ja loputtomia testisessioita rakastavat että suoraan auton rattiin halajavat saavat *Formula One 06:sta* mieleisensä.

Peli sopii kaikille F1-faneille. Aikaisemmillakin sarjan peleillä pärjää, mutta jos haluaa kautensa ja autonsa autenttisina, tämä viimeisin osa on miltei pakkohankinta – ja laatutyötä. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Sonyn F1-pelisarjan viimeisin osa. Sisältää kaikki autot, kuljettajat ja radat.**

JÄRJESTELMÄ: **PS2, PSP** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1–11 (PSP 1–8)** VERKKOPELI: **kyllä** TESTASI: **Bo Marttila**

Japanilaiset ne osaavat. Chibi-Robon juoni on ihastuttava: pelissä ohjataan pikkuruista siivousrobottia, joka ostetaan erään perheen tyttärelle leikkikaluksi.

CHIBI-ROBO

Juonen edetessä Chibi-Robo taistelee esimerkiksi mekaanisia hämähäkkejä vastaan, siivoaa perheen koiran kuraisia tassunjälkiä ja juttelee muiden lelujen kanssa. Siinä sivussa keräillään myös ilopisteitä, joita tarvitaan siivoojarobottien rankinglistoilla nousemiseen. Eli ihan peruspeli ei ole kyseessä.

SUURIA SILMIÄ JA PALJON HYMYJÄ

Chibi-Robon grafiikka on tuttua iso- ja pyöreäsilmäistä japanilaistyyliä. Mitään ihmeellistä se ei tarjoa, mutta on värikästä ja lapsenmielistä. Se toimii. Äänimaailmakin on kunnossa. Pelaaminen on hauskaa puuhaa – kuka olisi uskonut, että siivoaminen voi olla mukavaa?

Huumori kukkii pelissä oudoissa paikoissa: perheen isän lattialta löytyvällä hammasharjalla saa hinkata lattioita puhtaaksi. Pistää tosin miettimään hygieniatasoa, kun hammasharjoja löytyy olohuoneen sohvan alta.

Pelin edetessä pelaajan hahmo tutustuu muihin leluihin, suorittaa sitten tehtäviä ja auttaa muita leluja. Pelaajan hymy on koko ajan herkässä. Pelissä olevat hahmot on kirjoitettu niin hullunkurisiksi ja omituisiksi, että pelin käsikirjoittajan aamupuuron raaka-aineita olisi mielenkiintoista tutkailla hieman lähempää.

DURACELLIT VAIHTOON

Chibi-Robon juoni on mainio ja perusilme valloittava, mutta pelistä löytyy yksi vika, joka on tuhota peli-ilon lähes täydellisesti: Chibi-Robon akku on nimittäin surkea. Pelaajan pitää juoksennella alussa jopa viiden minuutin välein lataamassa ohjaamansa robotin akkuja, jottei virta hyydy kesken tehtävän. Myös kamera temppuilee ajoittain, mutta ei kuitenkaan niin paljoa, että se pääsisi pahasti pilaamaan pelattavuutta.

Chibi-Robo on pirteä tuulahdus pelimaailmassa. Sen maailmankuva on iloinen ja positiivinen – heti alussa mainitaan Chibi-Robon tarkoituksen olevan ilon ja onnellisuuden tuottaminen. Eikä mikään ole kunniallisempi tavoite. Väkivallattomia pelejä löytyy markkinoilta harmittavan vähän, mutta *Chibi-Robo* on – ihan pelin perusideaakin myötäillen – iloinen ja positiivinen peli. ■

Perheen koiran kanssa saa hetken hieroa tuttavuutta ennen kuin vahti lakkaa häiritsemästä.

Töpseli tutuksi! Chibi-Robon akut eivät kestä kovin paljoa kulutusta. Virtaa on syytä varastoida.

Kiikarit on syytä nostaa silmille, kun eteen tulee tenkkapoo.

Leikit perheen tyttären kanssa sujuvat iloisissa merkeissä – tässä pelissä ei revitä jäseniä edes roboilta.

Keskiyön painajainen. Kaikki lelut eivät ole enää yöaikaan mukavia pehmohalittavia.

PISTEET: ★★★

LYHYESTI: Hauska, hyväntuulinen ja väkivallaton seikkailupeli. Tällaisia soisi löytyvän enemmänkin.

JÄRJESTELMÄ: GC **IKÄSUOSITUS:** S-3 **JULKAISU:** myynnissä
PELAAJIA: 1 **VERKKOPELI:** ei **TESTASI:** Jarkko Fräntilä

TILAA ANIME, SAAT DVD:N!

- Suomen ainoa erikoislehti animesta, mangasta ja japanilaisesta pop-kulttuurista, ilmestyy 8 kertaa vuodessa
- Asiantuntevimmat artikkelit, kolumnit ja uutiset
- Aiheina myös pelit, cosplay, j-pop, j-rock ja paljon muuta!
- Täysin suomalainen julkaisu käsittelee ilmiöitä nimenomaan suomalaisen harrastajan näkökulmasta

3 TAPAA TILATA:

1. Täytä tämä tilauskuponki ja laita se postiin. Postimaksu on maksettu puolestasi.

2. Netissä www.animelehti.fi/tarjous Mainitse tarjoustunnus 200 3001.

3. Tekstarilla Lähetä viesti: lue an12kk leffanro nimesi yhteystietosi ikäsi numeroon **16369**. Esim. lue an12kk 1 maija meikäläinen animetie 1 a 00100 HKI 21

H-Town Oy / Anime
VASTAUSLÄHETYS
Tunnus 5012279
00003 HELSINKI

Postimaksu maksettu

☑ **KYLLÄ KIITOS!**
Tilaan Anime-lehden 12kk kestotilausjakson (8 lehteä) hintaan 32,95 eur ja saan tilaajalahjana upean DVD:n!

VALITSE YKSI SEURAAVISTA HUIPPUELOKUVISTA:
☐ 1. Henkien Kätkemä ☐ 2. Liikkuva linna ☐ 3. Kissojen valtakunta

200 3001

LEHDEN SAAJAN TIEDOT P!12
Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:

LEHDEN MAKSAJAN TIEDOT (täytä vain jos saaja ja maksaja ovat sama henkilö)
Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:
Syntymäaika (ppkkvvvv):
Allekirjoitus: (huoltajan, jos alle 18v.)

Tilaus alkaa kupongin saapumispäivän jälkeen seuraavaksi ilmestyvästä Animen numerosta. Tilaajalahjana oleva DVD toimitetaan tilaajalle heti, kun tilausmaksu on suoritettu. Kestotilaus jatkuu ilman erillistä uudistamista, ellei tilaaja irtisano tilaustaan tai muuta sitä määräaikaiseksi. Kulloinkin voimassaolevan kestotilaushinnan voi tarkastaa Anime-lehden tilaussivulta. Tämä tarjous on voimassa 29.9.2006 asti ja koskee vain uusia tilauksia Suomessa. Annettuja tietoja voidaan käyttää suoramarkkinointitarkoituksiin. Mikäli tilaajalahjana oleva DVD suuren kysynnän vuoksi loppuu varaa H-Town Oy oikeuden toimittaa korvaavan tuotteen tilalle. Tilaustekstiviestin hinta on 0,95 euroa. Palvelu toimii TeliaSoneran, Elisan, DNA:n, Telefinlandin ja Saunalahden liittymissä.

MICRO MACHINES V4

Micro Machines -lelut ovat tuttu juttu, mutta samaan tuoteperheeseen kuuluva konsolipelisarja on tuntemattomampi. Niistä viimeisin, Micro Machines v4, on edellisten tapaan parasta seurassa pelattuna.

Micro Machines -sarjan juju on aina ollut radat, joilla kilpaillaan. Pienen pienet kilpa-autot, helikopterit ja moottoriveneet ovat kisanneet voitosta keittiön pöydällä, puutarhassa kasvien seassa sekä kylpyammeessa vaahdon keskellä. Tällä kertaa pelistä ei löydy kuin nelipyöräisiä ajokkeja, mutta kisaympäristö muistuttaa edelleen Gulliverin matkoista.

PARAS NELJÄSTÄ

Micro Machines v4 on pohjimmiltaan kaahailupeli. Siinä kilpaillaan enimmillään kolmen muun kuljettajan kanssa. Se joka voittaa eniten eriä, voittaa koko kilpailun. Hyvällä tekniikalla pärjää tietysti hyvin, mutta radoilta löytyvillä aseilla on helppo aiheuttaa lisähämminkiä.

Pelin kontrollit ovat äärimmäisen yksinkertaiset. Pelaajan ei tarvitse kantaa huolta ylettömän monimutkaisesta ohjausmallista tai hankalista aseista. Riittää, kun keskittyy parhaaseen ajolinjaan ja välttyy putoamasta pöydän reunalta – ja muistaa silloin tällöin aktivoida keräämänsä aseen ja vaurionkorjauksen.

Radoilta saa kerättyä mukaansa muun muassa raketinheittimen, jättimäisen (ainakin suhteessa pikkuautoihin) vasaran, sähköaseen, konekiväärin ja muutamia muita muiden kisaa häiritseviä välineitä. Niiden lisäksi löytyy lisävauhtia ja johtopaikkaa hallitsevan menoa hillitsevä kiukutin.

Välillä radalla käy melkoinen pauke.

KAMERA KOPTERIN KYYDISSÄ

Micro Machines -sarjan edellisistä osista tekivät hankalan kuvakulma, josta niitä pelattiin. Kisatapahtumia suoraan ylhäältä seuraava kamera oli myrkkyä ensimmäisenä ajavalle. Tämän pelaajan kannatti muistaa tarkkaan radan mutkat ja muut vaarat, sillä aikaa reagoida ei juuri jäänyt, kun auton ja ruudun reunan väli oli vain muutama sentti, jos sitäkään.

Micro Machines v4:ssä tätä ongelmaa ei enää ole, sillä kamera on siirtynyt takaläviistoon. Sen ansiosta rataa näkee johtopaikassakin pidemmälle eteensä. Tämä uudistus on merkittävin ero sarjan aikaisempiin peleihin. Vanhakin kuvakulma kyllä löytyy, mikäli sitä haluaa välttämättä käyttää.

KOTTEROITA JA KIMPPAKIVAA

Pelissä riittää kerättävää. 750 ainakin nimellisesti erilaista menopeliä on työsarka, jonka parissa saa ajan kulumaan. Samalla tulee sitten harjoiteltua eri ratoja.

Micro Machines v4:n pihvi on kuitenkin moninpelitila. Siinä peli on parhaimmillaan, ja sitä varten se on kehitetty. Sopivassa seurassa *v4* on moninpelihupia parhaimmillaan, yksinkertaista ja riittävän lyhyissä erissä tarjoiltua. Vaikkei olisikaan yksi neljästä kisailijasta, omaa vuoroa ei tarvitse odottaa liian pitkään. Tahti pysyy kiihkeänä.

Micro Machines v4 on pientä hupia moninpeliä kaipaaville. Se ei ole merkkiteos, mutta ajaa hyvin asiansa. Ja harvoja muita pelejä voi pelata neljä pelaajaa samanaikaisesti kahdella ohjaimella. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: Pikkuautoja isoissa ympäristöissä. Yksinkertainen ja kiva moninpelikaahailu.

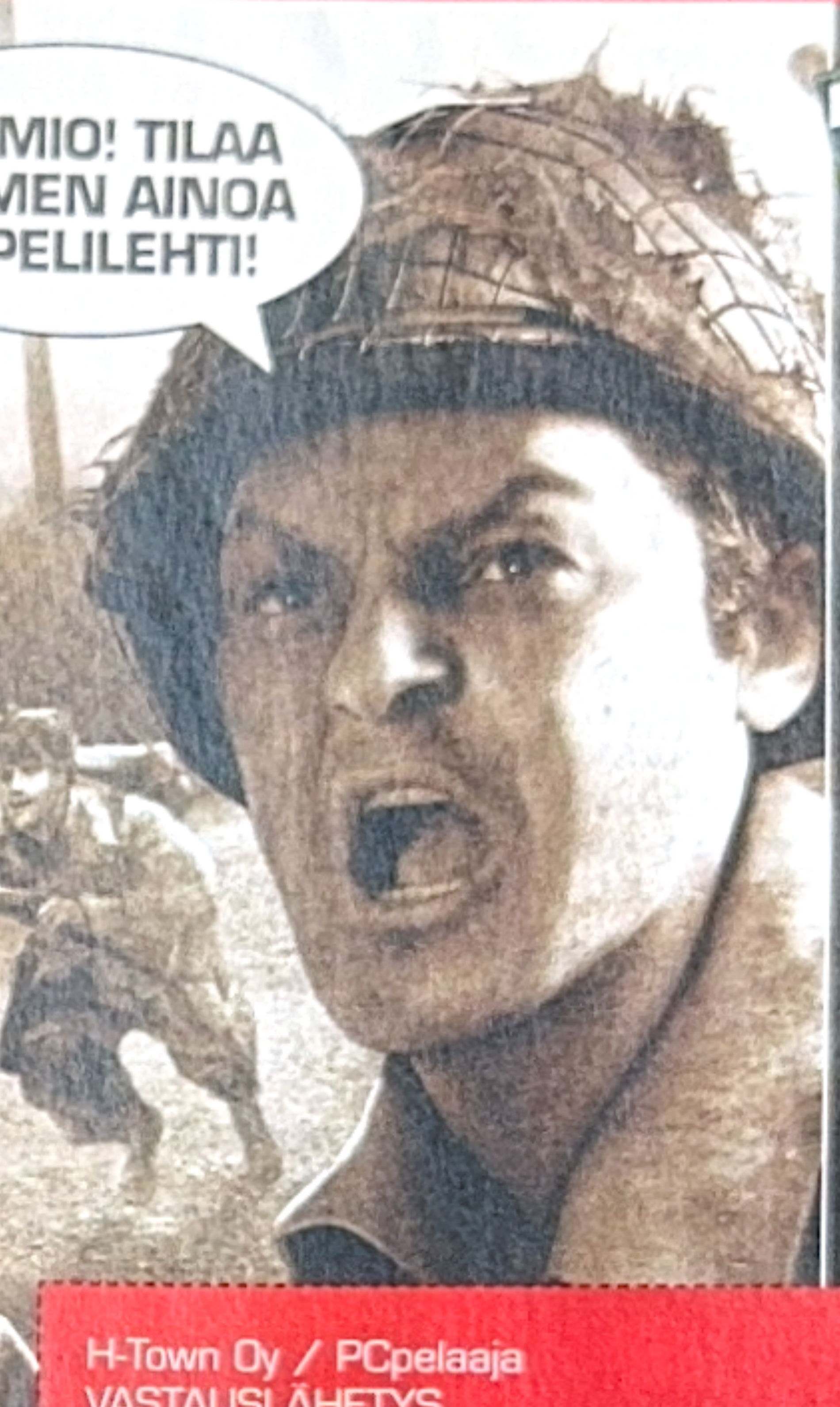
JÄRJESTELMÄ: DS, pc, PS2, PSP **IKÄSUOSITUS:** S-3
JULKAISU: myynnissä **PELAAJIA:** 1–4 **VERKKOPELI:** kyllä (PSP) **TESTASI:** Harro Grönberg

TILAA PCPELAAJA, SAA LAHJAKSI PELI!

NYT VAIN 34,95€ VUODEN LEHDET + PELIPAKETTI KAUPAN PÄÄLLE!

ETUSI ARVO JOPA 30€!

HUOMIO! TILAA SUOMEN AINOA PC-PELILEHTI!



- Suomen ainoa pc-pelaamisen erikoislehti, ilmestyy 12 kertaa vuodessa
- 64 sivua puhtaasti pc-peleistä joka kuussa – ei mitään konsolimoskaa eikä tosiaankaan mitään kännykkäpelejä!
- Pelit ja peliarvostelut pääosassa – arvostelut pitkiä ja syväluotaavia!
- Sampsa Kurrin Rauta Aika -palstalla tutkitaan pc-rautaa ja miten saat siitä kaiken irti pelikäytössä

Tilaa nyt PCpelaaja-lehti ja saat kaupan päälle Command&Conquer: The First Decade -pelipaketin, joka sisältää 12 C&C -huippupeliä!

3 TAPAA TILATA:

1. Täytä Tämä tilauskuponki ja laita se postiin. Postimaksu on maksettu puolestasi.

2. Netissä www.pcpelaaja.fi/kesatarjous Mainitse tarjoustunnus 400 2002.

3. Tekstarilla Lähetä viesti: lue pcp12kk nimesi yhteystietosi ikäsi numeroon **16369**. Esim. lue pcp12kk matti meikäläinen pelitie 1 a 00100 HKI 21

H-Town Oy / PCpelaaja
VASTAUSLÄHETYS
Tunnus 5012279
00003 HELSINKI

Postimaksu maksettu

☑ **KYLLÄ KIITOS!**
Tilaan PCpelaaja-lehden 12 kk kestotilausjakson (12 lehteä) hintaan 34,95 eur ja saan tilaajalahjana Command & Conquer -huippupelipaketin!

Tilaajana saat lisäksi täyden käyttöoikeuden www.pelaajalehti.com -verkkopalveluun! Tsekkaa kestotilaajan edut www.pcpelaaja.fi/tilaajaedut

400 2002

PI12

LEHDEN SAAJAN TIEDOT

Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:

LEHDEN MAKSAJAN TIEDOT (täytä vain jos saaja ja maksaja ovat sama henkilö)

Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:
Syntymäaika (ppkkvvvv):
Allekirjoitus:

PLAYSTATIONKO MUKA TIETOKONE?

Sonyn pelikonsolin juridista määritelmää tutkittiin kesäkuussa Isossa-Britanniassa, kun japanilainen elektroniikka- ja viihdeyhtiö haki takautuvasti palautuksia eurooppalaisesta maahantuontiverosta. Sony yritti saada määriteltyä laitteensa tietokoneeksi.

Oikeusistuimen päätöksen mukaan PlayStation on kuitenkin television yhteydessä käytettävä pelikonsoli. Se ei ole vapaasti ohjelmoitavissa, mitä pidetään yhtenä tietokonetta määrittelevänä tekijänä. Sony ei ole joutunut maksamaan konsoleistaan maahantuontiveroa sitten vuoden 2004, jolloin tällaisia laitteita koskenut maahantuonti tehtiin verottomaksi. Yhtiö halusi kuitenkin palautuksia aiemmilta vuosilta, jolloin tämä muutos ei ollut vielä voimassa. Mikäli PlayStationit olisi luokiteltu tietokoneiksi, Sony olisi saanut 50 miljoonan euron luokkaa olevat palautukset.

TERRORISTIJOHTAJAN KUOLEMA TIETOKONEPELISSÄ

Maailman tapahtumiin törmää mitä ihmeellisimmissä – ja irvokkaimmissa – yhteyksissä. Terroristijohtaja **Abu Musab al-Zarqawin** kuolemaan johtaneen operaation voi kokea virtuaalimuodossa Kuma Reality Gamesin kehittämässä räiskintäpelissä.

Kuma War on verkosta vapaasti ladattava peli, johon tuotetaan pääasiassa maailmalla tapahtuviin sotilaallisiin operaatioihin pohjautuvaa, episodimaista sisältöä. *Kuma War Episode 75: The Death of Zarqawi* asettaa pelaajan operaatioon osallistuneen amerikkalaisen Delta Force -erikoissotilaan saappaisiin. Pelaaja voi päättää, yrittääkö vangita al-Qaida-johtajan hyökkäämällä tämän turvataloon vai tilaako ilmaiskun tuhoamaan rakennuksen.

Kuma Warin aikaisempia tehtäviä ovat olleet muun muassa yritys vangita **Osama bin Laden** ja **Saddam Husseinin** pidätys. Peli on herättänyt närää muun muassa iranilaisten opiskelijoiden keskuudessa. Tätä kirjoittaessa peliin ei ole vielä julkaistu 76. tehtävää.

SONYN PSP-MAINOS

Sony on joutunut vetämään markkinoilta PSP-käsikonsolin valkoista versiota mainostaneet kyltit. Ainoastaan Alankomaissa esillä olleet mainoskuvat herättivät närää Yhdysvalloissa, mikä ajoi Sonyn luopumaan kampanjasta.

Mainoksissa esiintyivät musta ja valkoinen nainen, jotka esitettiin tappelemassa toistensa kanssa. Toisissa kuvissa valkoinen nainen näytti alistavan mustaa ja toisissa tilanne oli päinvastainen. Mainoskampanja – erityisesti kuva, jossa valkoinen nainen alisti mustaa – huomattiin Yhdysvalloissa, jossa sen otti silmätikukseen muun muassa kalifornialainen poliitikko **Leland Yee** ja ihmisoikeusjärjestö NAACP. Ihmisoikeusjärjestön edustajan mukaan mainos "herätti kivuliaita tunteita maailmanlaajuisessa yhteisössä".

Sony ilmoitti heinäkuun alkupuolella poistavansa mainokset katukuvasta. Yhtiö painotti kuitenkin, ettei mainosmateriaalilla ollut mitään muuta viestiä tai tarkoitusta kuin markkinoida uutta värivaihtoehtoa.

Eurooppalaisesta näkökulmasta mainoskampanjan herättämä kohu tuntuu yliampuvalta. Sonyn reaktio on kuitenkin merkki siitä, että yhtiö ottaa todella vakavasti tällaiset markkina-alueen ulkopuoleltakin kantautuneet vastalauseet.

BULLY JÄISSÄ?

Rockstar, joka tunnetaan parhaiten *Grand Theft Auto* -sarjasta ja ultraväkivaltaisesta *Manhunt*-teoksesta, kehitti englantilaiseen koulumaailmaan sijoittuvaa *Bully*-nimistä peliä.

Bullysta ei kerrottu missään vaiheessa kovinkaan paljoa, ja vähäinen informaatiovirta on tyrehtynyt viime aikoina kokonaan. Nyt ei ole enää edes varmaa, julkaistaanko peliä koskaan. Pelin omilla verkkosivuilla luvataan edelleen, että peli valmistuu pian, mutta enempää ei kerrota. Maahantuojan sivuilla julkaisuajankohdaksi ilmoitettiin vielä vähän aikaa sitten heinäkuun 7. päivä. Se on sittemmin muutettu ja on tätä nykyä "vuosi 2006".

Bully herätti ennätysmäärän kohua aihealueensa ansiosta. Vaikkei pelin sisällöstä ole varmaa tietoa, on annettu ymmärtää, että se liittyisi ainakin osittain koulukiusaamiseen. Se voi tietysti olla pelkkä savuverho, ja peli saattaa olla valmistuessaan aivan jotain muuta – edellyttäen, että se todella valmistuu joskus.

Oli miten oli, Rockstarin viimeisin peli on Xbox 360:n *Table Tennis*. Tämä pöytätennissimulaattori on jotain aivan muuta kuin mitä pelitalolta on totuttu näkemään. *Table Tennis* on esitelty *PELAA!*-lehden tässä numerossa sivulla 18. Se on ensimmäinen kokoperheenviihteeksi laskettava peli Rockstarilta. Jää nähtäväksi, tuottaako yhtiö jatkossakin samankaltaisia teoksia.

RESERVOIR DOGS -PELI PANNAAN AUSTRALIASSA

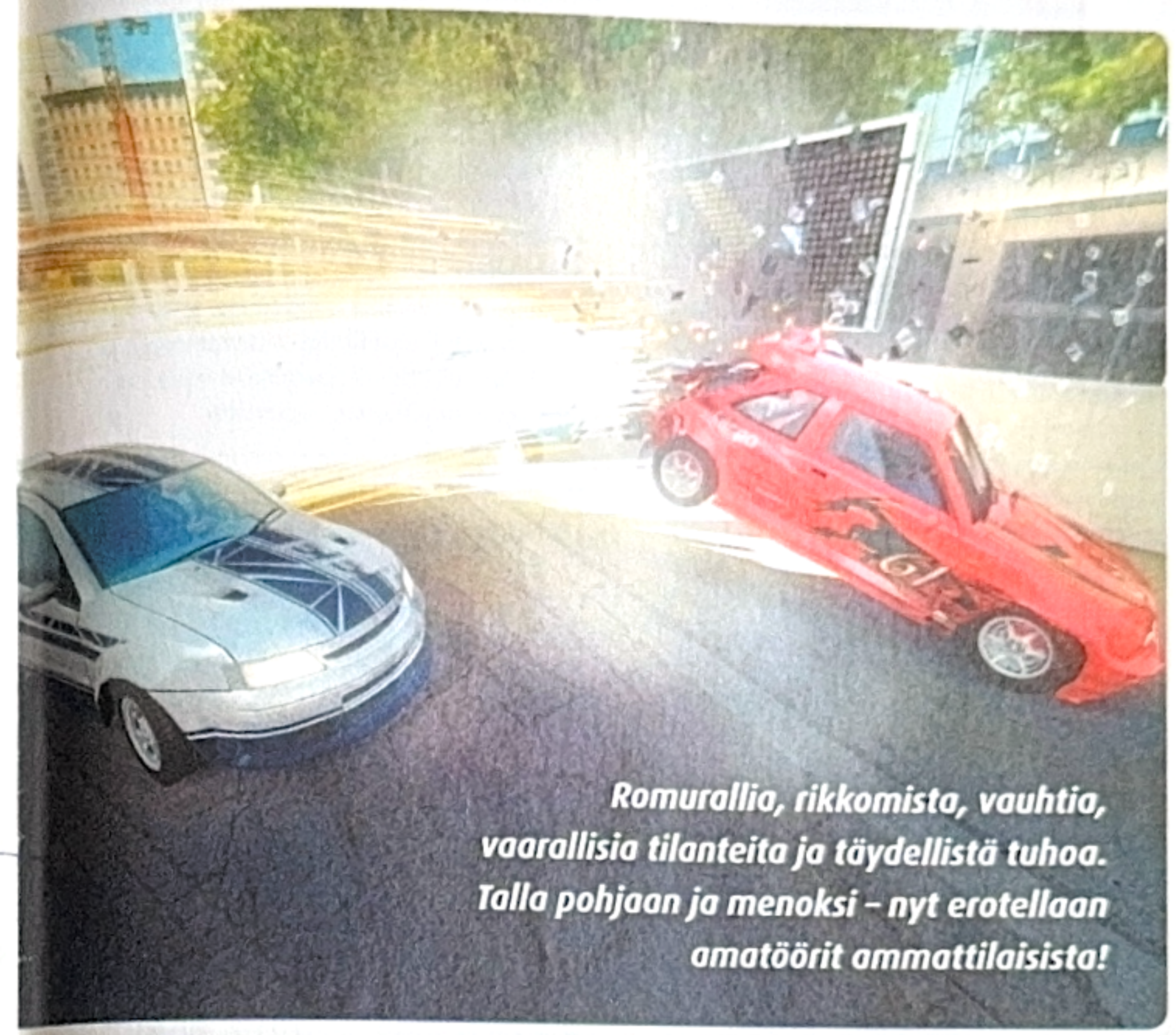
Quentin Tarantinon väkivaltaiseen rikoselokuvaan pohjautuva lisenssipeli on asetettu Australiassa myyntikieltoon. *Reservoir Dogs* -peli on luokiteltu yleismaailmallisesti K-18-materiaaliksi, ja Australiassa videopelien ikäluokitus kattaa rankimmillaan 15-vuotiaille tarkoitetut pelit.

Täysi-ikäisille suunnatuille peleille ei ole olemassa omaa luokitusta, ja niiden myynti on tästä syystä tämänhetkisen lainsäädännön perusteella kielletty. Elokuville on kuitenkin K-18-luokitus, ja videopeleille halutaan yhtäläinen lainsäädäntö. Vastapuolen edustajien mukaan pelit, kuten *Reservoir Dogs* ja aiemmin kielletty *Marc Ecko's Getting Up*, pitää kieltää, sillä niillä saattaa olla nuorisorikollisuutta lisäävä vaikutus.

ONNITTELUT VOITTAJILLE!

PELAA!-lehden 11. numeron kilpailussa ykköspalkinnon, *World of Warcraft* -lautapelin, voitti **Turo Kuusisto** (Turku). *Catanin uudisasukkaat* -pelin voittivat **Jukka Ikävalko** (Järvelä), **Markus Torkkel** (Vihti), **Pasi Lindroth** (Espoo) ja **Tuulikki Tynkkynen** (Savonlinna).

LAPSILLE SALLITTU?



Romurallia, rikkomista, vauhtia, vaarallisia tilanteita ja täydellistä tuhoa. Talla pohjaan ja menoksi – nyt erotellaan amatöörit ammattilaisista!

FLATOUT 2

Suomalaisen Bugbearin ensimmäinen *FlatOut*-peli julkaistiin vuonna 2004. Se oli kuitenkin kokeilua mainion *Rally Trophy* -simulaation jälkeen. Nyt, vuonna 2006, julkaistu *FlatOut 2* on todellista romurallia, joka koetellaan fysiikkamallinnuksen rajoja. Bugbear on tehnyt pelin, joka on puhdasta kaahailua, ja jossa auton osat lentävät kovaa ja korkealle. Peliohjaimen takana kaikki on kuitenkin turvallista ja hallittavissa.

FlatOut 2 on hyvin kolikkopelimäinen kaahailu, mistään ajosimulaattorista ei ole kyse. Pelin arcademaisuus paistaa läpi niin grafiikan, sisällön kuin pelattavuudenkin osalta. *FlatOut 2* näyttää hyvältä ja pelaaminen tuntuu luontevalta. Erilaisia pelimuotoja on monia. Niitä ovat muun muassa uramoodi, yksittäiset kilpailut, stunt-kilpailut ja amerikkalaistyyppinen, areenalla ajettava romuralli. Pelistä löytyy totta kai myös mahdollisuus moninpeliin.

Peli sisältää 34 autoa, joista suuri osa pitää ansaita pelaamalla. Jokaisessa näistä autoista on 40 hajoavaa osaa. Nämä osat lentävät fysiikkamallinnuksen mukaisesti taivaan tuuliin tai hajoavat sen mukaan, miten pelaaja törmäilee tai joutuu törmäilyn kohteeksi. Bugbearin erikoisosaaminen, reteä meno tuodaan hyvin esille. Erilaisia ratoja löytyy 60, ja ne on jaettu kuuteen eri peliympäristöön eri puolille Amerikkaa.

FlatOut 2:n suositusikäraja on 12+ (PEGI) ja kannessa on sisältösymboli, joka kertoo, että peli sisältää väkivaltaa. Käytännössä tällä väkivallalla tarkoitetaan romurallia, ja sitä, ettei pelissä pärjää ilman aktiivista kolarointia. Pelissä löytyy myös tusinan verran stunt-kilpailuja, joissa on tarkoitus lennättää kolarinukke auton tuulilasin läpi kohti maalia. Hieman arveluttavia näistä kilpailuista tekee se, että vaikka kyseessä on kolarinukke, se on hyvin ihmismäinen ja huutaa sinkoutuessaan ulos autosta.

Pelitunnelma on hyvin aggressiivinen. Voi hyvin kuvitella, miten nuoremmat pelaajat pelaavat *FlatOut 2:ta* "hullun kiilto silmissä". Tässä valossa suositusikäraja on kohdallaan – kyseessä ei ole ajopeli, jossa pärjää korkealla moraalilla. Eniten pisteitä annetaan sille pelaajalle, joka ajaa hyvin ja törmäilee vastustajat pihalle. Voittaja on se, joka tuhoaa vastustajansa.

Kuten myös *BurnOut 3:n* kohdalla todettiin, hankkisin mieluummin lapselle suositusikärajaltaan ja sisällöltään sellaisen ajopelin, jossa taitavin kuljettaja nostetaan korkeimmalle palkintopallille. On kuitenkin positiivista, että *FlatOut 2:n* suositusikäraja on kohdallaan sen sisältöön suhteutettuna. Varsinkin, kun kyseessä on ajopeli. ■

■ Kohteliasta ajotapaa ei tässä pelissä opi.

KIRJOITTAJAT

Jari Hourula (yhteisöpedagogi AMK), 33, on työskennellyt vuosia erityisnuorisotyöntekijänä sekä tehnyt pitkään lastensuojelutyötä perheiden parissa. Jarin erityisenä kiinnostuksen kohteena on mediaväkivalta. Jari on pelannut peliuransa aikana lähes kaikilla mahdollisilla pelikoneilla alkaen vanhoista tv-peleistä ja päätyen nykyisiin konsoleihin.

Rieti Kuitunen (sosionomi AMK), 30, on työskennellyt pitkään nuoriso- ja kasvatusalalla sekä lastensuojelutyössä. Rieti on aina ollut erityisen kiinnostunut erilaisista roolipeleistä ja sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollistavista moninpeleistä. Rieti on koko pitkän peliuransa aikana pelannut monipuolisesti lähes kaikilla mahdollisilla pelikoneilla.

PLAYSTATIONKO MUKA TIETOKONE?

Sonyn pelikonsolin juridista määritelmää tutkittiin kesäkuussa Isossa-Britanniassa, kun japanilainen elektroniikka- ja viihdeyhtiö haki takautuvasti palautuksia eurooppalaisesta maahantuontiverosta. Sony yritti saada määriteltyä laitteensa tietokoneeksi.

Oikeusistuimen päätöksen mukaan PlayStation on kuitenkin television yhteydessä käytettävä pelikonsoli. Se ei ole vapaasti ohjelmoitavissa, mitä pidetään yhtenä tietokonetta määrittelevänä tekijänä. Sony ei ole joutunut maksamaan konsoleistaan maahantuontiveroa sitten vuoden 2004, jolloin tällaisia laitteita koskenut maahantuonti tehtiin verottomaksi. Yhtiö halusi kuitenkin palautuksia aiemmilta vuosilta, jolloin tämä muutos ei ollut vielä voimassa. Mikäli PlayStationit olisi luokiteltu tietokoneiksi, Sony olisi saanut 50 miljoonan euron luokkaa olevat palautukset.

TERRORISTIJOHTAJAN KUOLEMA TIETOKONEPELISSÄ

Maailman tapahtumiin törmää mitä ihmeellisimmissä – ja irvokkaimmissa – yhteyksissä. Terroristijohtaja **Abu Musab al-Zarqawin** kuolemaan johtaneen operaation voi kokea virtuaalimuodossa Kuma Reality Gamesin kehittämässä räiskintäpelissä.

Kuma War on verkosta vapaasti ladattava peli, johon tuotetaan pääasiassa maailmalla tapahtuviin sotilaallisiin operaatioihin pohjautuvaa, episodimaista sisältöä. *Kuma War Episode 75: The Death of Zarqawi* asettaa pelaajan operaatioon osallistuneen amerikkalaisen Delta Force -erikoissotilaan saappaisiin. Pelaaja voi päättää, yrittääkö vangita al-Qaida-johtajan hyökkäämällä tämän turvataloon vai tilaako ilmaiskun tuhoamaan rakennuksen.

Kuma Warin aikaisempia tehtäviä ovat olleet muun muassa yritys vangita **Osama bin Laden** ja **Saddam Husseinin** pidätys. Peli on herättänyt närää muun muassa iranilaisten opiskelijoiden keskuudessa. Tätä kirjoittaessa peliin ei ole vielä julkaistu 76. tehtävää.

SONYN PSP-MAINOS

Sony on joutunut vetämään markkinoilta PSP-käsikonsolin valkoista versiota mainostaneet kyltit. Ainoastaan Alankomaissa esillä olleet mainoskuvat herättivät närää Yhdysvalloissa, mikä ajoi Sonyn luopumaan kampanjasta.

Mainoksissa esiintyivät musta ja valkoinen nainen, jotka esitettiin tappelemassa toistensa kanssa. Toisissa kuvissa valkoinen nainen näytti alistavan mustaa ja toisissa tilanne oli päinvastainen. Mainoskampanja – erityisesti kuva, jossa valkoinen nainen alisti mustaa – huomattiin Yhdysvalloissa, jossa sen otti silmätikukseen muun muassa kalifornialainen poliitikko **Leland Yee** ja ihmisoikeusjärjestö NAACP. Ihmisoikeusjärjestön edustajan mukaan mainos "herätti kivuliaita tunteita maailmanlaajuisessa yhteisössä".

Sony ilmoitti heinäkuun alkupuolella poistavansa mainokset katukuvasta. Yhtiö painotti kuitenkin, ettei mainosmateriaalilla ollut mitään muuta viestiä tai tarkoitusta kuin markkinoida uutta värivaihtoehtoa.

Eurooppalaisesta näkökulmasta mainoskampanjan herättämä kohu tuntuu yliampuvalta. Sonyn reaktio on kuitenkin merkki siitä, että yhtiö ottaa todella vakavasti tällaiset markkina-alueen ulkopuoleltakin kantautuneet vastalauseet.

BULLY JÄISSÄ?

Rockstar, joka tunnetaan parhaiten *Grand Theft Auto* -sarjasta ja ultraväkivaltaisesta *Manhunt*-teoksesta, kehitti englantilaiseen koulumaailmaan sijoittuvaa *Bully*-nimistä peliä.

Bullysta ei kerrottu missään vaiheessa kovinkaan paljoa, ja vähäinen informaatiovirta on tyrehtynyt viime aikoina kokonaan. Nyt ei ole enää edes varmaa, julkaistaanko peliä koskaan. Pelin omilla verkkosivuilla luvataan edelleen, että peli valmistuu pian, mutta enempää ei kerrota. Maahantuojan sivuilla julkaisuajankohdaksi ilmoitettiin vielä vähän aikaa sitten heinäkuun 7. päivä. Se on sittemmin muutettu ja on tätä nykyä "vuosi 2006".

Bully herätti ennätysmäärän kohua aihealueensa ansiosta. Vaikkei pelin sisällöstä ole varmaa tietoa, on annettu ymmärtää, että se liittyisi ainakin osittain koulukiusaamiseen. Se voi tietysti olla pelkkä savuverho, ja peli saattaa olla valmistuessaan aivan jotain muuta – edellyttäen, että se todella valmistuu joskus.

Oli miten oli, Rockstarin viimeisin peli on Xbox 360:n *Table Tennis*. Tämä pöytätennissimulaattori on jotain aivan muuta kuin mitä pelitalolta on totuttu näkemään. *Table Tennis* on esitelty *PELAA!*-lehden tässä numerossa sivulla 18. Se on ensimmäinen kokoperheenviihteeksi laskettava peli Rockstarilta. Jää nähtäväksi, tuottaako yhtiö jatkossakin samankaltaisia teoksia.

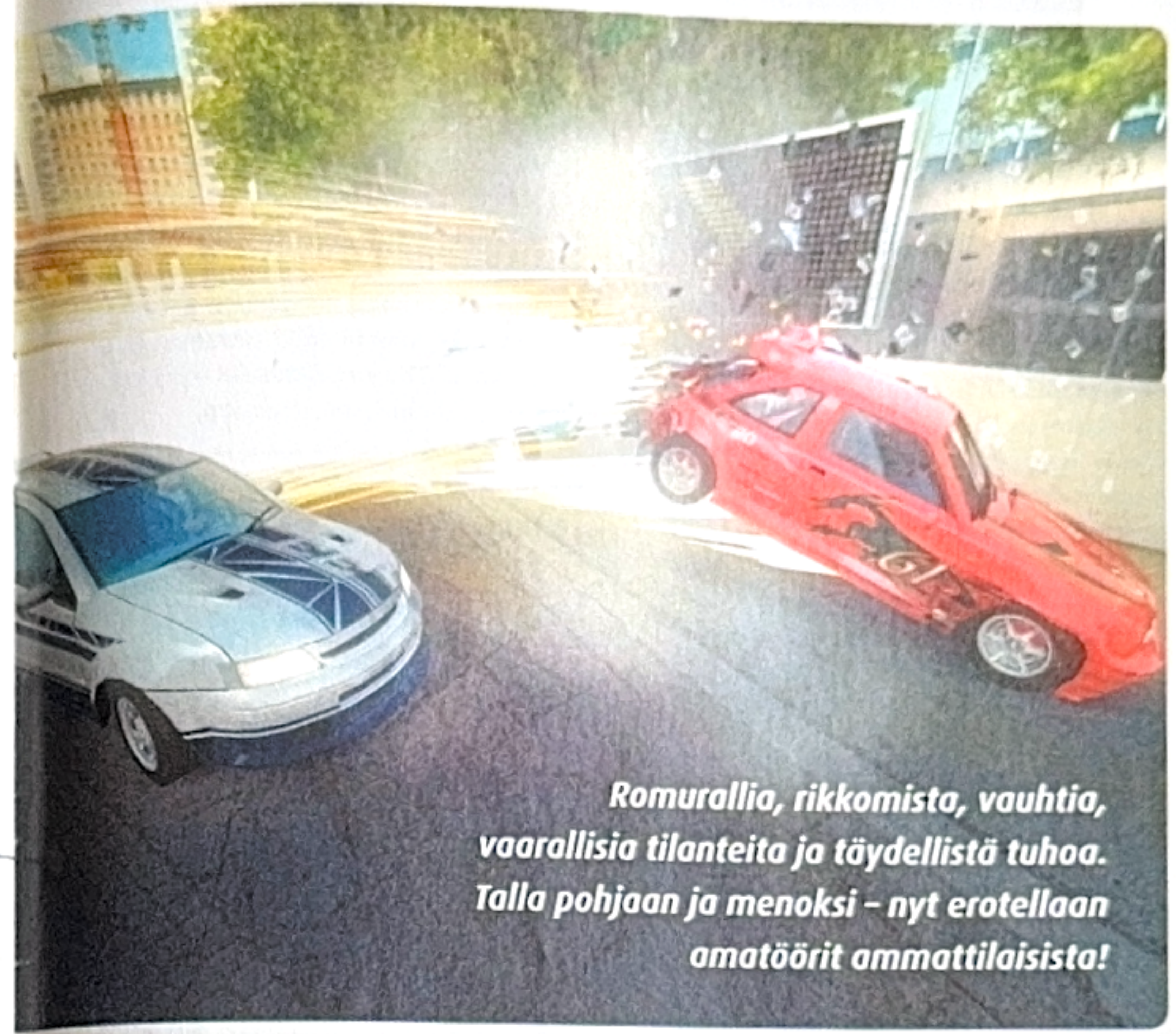
RESERVOIR DOGS -PELI PANNAAN AUSTRALIASSA

Quentin Tarantinon väkivaltaiseen rikoselokuvaan pohjautuva lisenssipeli on asetettu Australiassa myyntikieltoon. *Reservoir Dogs* -peli on luokiteltu yleismaailmallisesti K-18-materiaaliksi, ja Australiassa videopelien ikäluokitus kattaa rankimmillaan 15-vuotiaille tarkoitetut pelit.

Täysi-ikäisille suunnatuille peleille ei ole olemassa omaa luokitusta, ja niiden myynti on tästä syystä tämänhetkisen lainsäädännön perusteella kielletty. Elokuville on kuitenkin K-18-luokitus, ja videopeleille halutaan yhtäläinen lainsäädäntö. Vastapuolen edustajien mukaan pelit, kuten *Reservoir Dogs* ja aiemmin kielletty *Marc Ecko's Getting Up*, pitää kieltää, sillä niillä saattaa olla nuorisorikollisuutta lisäävä vaikutus.

ONNITTELUT VOITTAJILLE!

PELAA!-lehden 11. numeron kilpailussa ykköspalkinnon, *World of Warcraft* -lautapelin, voitti **Turo Kuusisto** (Turku). *Catanin uudisasukkaat* -pelin voittivat **Jukka Ikävalko** (Järvelä), **Markus Torkkel** (Vihti), **Pasi Lindroth** (Espoo) ja **Tuulikki Tynkkynen** (Savonlinna).



FLATOUT 2

Suomalaisen Bugbearin ensimmäinen *FlatOut*-peli julkaistiin vuonna 2004. Se oli kuitenkin kokeilua mainion *Rally Trophy* -simulaation jälkeen. Nyt, vuonna 2006, julkaistu *FlatOut 2* on todellista romurallia, joka koetellaan fysiikkamallinnuksen rajoja. Bugbear on tehnyt pelin, joka on puhdasta kaahailua, ja jossa auton osat lentävät kovaa ja korkealle. Peliohjaimen takana kaikki on kuitenkin turvallista ja hallittavissa.

FlatOut 2 on hyvin kolikkopelimäinen kaahailu, mistään ajosimulaattorista ei ole kyse. Pelin arcademaisuus paistaa läpi niin grafiikan, sisällön kuin pelattavuudenkin osalta. *FlatOut 2* näyttää hyvältä ja pelaaminen tuntuu luontevalta. Erilaisia pelimuotoja on monia. Niitä ovat muun muassa uramoodi, yksittäiset kilpailut, stunt-kilpailut ja amerikkalaistyyppinen, areenalla ajettava romuralli. Pelistä löytyy totta kai myös mahdollisuus moninpeliin.

Peli sisältää 34 autoa, joista suuri osa pitää ansaita pelaamalla. Jokaisessa näistä autoista on 40 hajoavaa osaa. Nämä osat lentävät fysiikkamallinnuksen mukaisesti taivaan tuuliin tai hajoavat sen mukaan, miten pelaaja törmäilee tai joutuu törmäilyn kohteeksi. Bugbearin erikoisosaaminen, reteä meno tuodaan hyvin esille. Erilaisia ratoja löytyy 60, ja ne on jaettu kuuteen eri peliympäristöön eri puolille Amerikkaa.

FlatOut 2:n suositusikäraja on 12+ (PEGI) ja kannessa on sisältösymboli, joka kertoo, että peli sisältää väkivaltaa. Käytännössä tällä väkivallalla tarkoitetaan romurallia, ja sitä, ettei pelissä pärjää ilman aktiivista kolarointia. Pelissä löytyy myös tusinan verran stunt-kilpailuja, joissa on tarkoitus lennättää kolarinukke auton tuulilasin läpi kohti maalia. Hieman arveluttavia näistä kilpailuista tekee se, että vaikka kyseessä on kolarinukke, se on hyvin ihmismäinen ja huutaa sinkoutuessaan ulos autosta.

Pelitunnelma on hyvin aggressiivinen. Voi hyvin kuvitella, miten nuoremmat pelaajat pelaavat *FlatOut 2:ta* "hullun kiilto silmissä". Tässä valossa suositusikäraja on kohdallaan – kyseessä ei ole ajopeli, jossa pärjää korkealla moraalilla. Eniten pisteitä annetaan sille pelaajalle, joka ajaa hyvin ja törmäilee vastustajat pihalle. Voittaja on se, joka tuhoaa vastustajansa.

Kuten myös *BurnOut 3:n* kohdalla todettiin, hankkisin mieluummin lapselle suositusikärajaltaan ja sisällöltään sellaisen ajopelin, jossa taitavin kuljettaja nostetaan korkeimmalle palkintopallille. On kuitenkin positiivista, että *FlatOut 2:n* suositusikäraja on kohdallaan sen sisältöön suhteutettuna. Varsinkin, kun kyseessä on ajopeli. ■

Kohteliasta ajotapaa ei tässä pelissä opi.

KIRJOITTAJAT

Jari Hourula (yhteisöpedagogi AMK), 33, on työskennellyt vuosia erityisnuorisotyöntekijänä sekä tehnyt pitkään lastensuojelutyötä perheiden parissa. Jarin erityisenä kiinnostuksen kohteena on mediaväkivalta. Jari on pelannut peliuransa aikana lähes kaikilla mahdollisilla pelikoneilla alkaen vanhoista tv-peleistä ja päätyen nykyisiin konsoleihin.

Rieti Kuitunen (sosionomi AMK), 30, on työskennellyt pitkään nuoriso- ja kasvatusalalla sekä lastensuojelutyössä. Rieti on aina ollut erityisen kiinnostunut erilaisista roolipeleistä ja sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollistavista moninpeleistä. Rieti on koko pitkän peliuransa aikana pelannut monipuolisesti lähes kaikilla mahdollisilla pelikoneilla.

City of God -elokuvan (2002) jälkimainingeissa tuotettu tv-sarja *City of Men* (2003) kertoo Rio de Janeiron slummien asukkaista romantisoimattoman realistiseen sävyyn sortumatta kaksinaismoralismiin.

Rikollisuus ja huumekauppa ovat ihmisten elämässä alati läsnä taustalla olevana synkkänä varjona. Elokuvasta poiketen sarja ei niinkään keskity rikollisten väkivaltaiseen maailmaan, vaan fokus on siirtynyt alueella asuvien tavallisten ihmisten arkeen.

Pääosissa ovat kaksi teini-iän kynnyksellä olevaa poikaa: Acerola (*City of God* -elokuvasta tuttu **Douglas Silva**) ja Laranjinha (**Darlan Cunha**). Rikollisuus ja huumekauppa on varsin merkittävässä roolissa muutaman jakson juonikuvioissa, mutta huumekauppaa ei käsitellä suoranaisesti.

Rikollisuuden läsnäololla on kuitenkin omat heijastusvaikutuksensa, jotka jättävät jälkensä kaikkien alueella asuvien ihmisten jokapäiväiseen elämään. Toisaalta sarjassa on myös nähtävissä laajemminkin normaalin brasilialaisen elämäntyylin kuvausta.

Kussakin episodissa on yleensä jokin teema, jonka ympärille sen päätarina keskittyy. Teemoja ovat esimerkiksi teinipoikien yritys metsästää ensisuudelmaa, köyhyys, rasismi tai kuilu köyhien ja rikkaiden välillä.

Jaksot vaihtelevat suuresti niin temaattisesti kuin perustunnelmaltaan lämminhenkisestä humoristisuudesta hyvinkin vakaviin aiheisiin. Yhteistä kaikille jaksoille on kuitenkin luontevuus ja todentuntuisuus. Näyttelijät tekevät loistavaa työtä. Missään vaiheessa ei edes tunne katsovansa näyteltyä esitystä, vaan pikemminkin dokumentoitua brasilialaista elämää.

Pienimuotoiset tarinat kasvavat suuriksi katsomiskokemuksiksi ja *City of Men* on kiistatta yksi mielenkiintoisimpia moderneja televisiotuotantoja. Kaksi ensimmäistä tuotantokautta sisältävä dvd-julkaisu on laadultaan hyvä lisämateriaalin puuttumisesta huolimatta. ■

PISTEET: ☆☆☆☆

OHJAUS: Philippe Barcinski, Regina Casé PÄÄOSISSA: Darlan Cunha, Douglas Silva, Jonathan Haagensen, Phellipe Haagensen KATSELI: Vesa Jalkanen

Persianlahden sodasta kertova *Merijalkaväen mies* perustuu **Anthony Swoffordin** kirjoittamaan omaelämäkertaan. Elokuvassa häntä näyttelee vakuuttavasti **Jake Gyllenhaal**. 1990-luvun alussa käyty sota oli kuitenkin puhdasta politiikkaa, eikä jalkaväkeä tarvittu käytännössä lainkaan. *Merijalkaväen mies* on heidän tarinansa.

Elokuva kuvaa hyvinkin realistiselta tuntuvalla tavalla miesten vähittäistä heräämistä sodan todellisuuteen. Sotaa pahemmiksi haasteiksi nousevat mielenterveyden säilyttäminen ja tylsyyden voittaminen. Sotilaat pelleilevät voittaakseen tylsyyden, mutta kaksi tuntia tämän seuraamista on hieman liikaa.

Kuvallinen anti on kuitenkin elokuvan kerma, ja se on tallennettu julkaisua varten erinomaisesti. Saman käsittelyn ovat saaneet myös elokuvan äänimaailma ja lisämateriaali, jota löytyykin kahden levyn julkaisusta usean tunnin edestä dokumentteina ja haastatteluina. ■

PISTEET: ☆☆☆½

OHJAUS: Sam Mendes PÄÄOSISSA: Jake Gyllenbaal, Jamie Foxx, Peter Saarsgaard KATSELI: Joonas Pikkarainen

PÄIVÄ ILMAN SOTAA

Ranskalais-saksalais-brittiläistä tuotantoa oleva *Päivä ilman sotaa* (2005) kertoo ensimmäisen maailmansodan tositapahtumista. Ensimmäisen sotajoulun aikaan pikaista voittoa odottaneet sotilaat olivat saaneet tarpeekseen sodan mielettömästä tappamisesta. Yllättäen pitkin rintamalinjaa sotilaat tekivät tilapäisen aselevon jouluaatoksi. *Päivä ilman sotaa* kertoo juuri näistä tapahtumista yhdellä rintamalinjan alueella, jossa saksalaiset, ranskalaiset ja skotlantilaiset rohkaistuvat kohtaamaan toisensa rintamalinjojen välissä.

Ranskalaisen **Christian Carionin** ohjaama teos on koskettava elokuva ihmisyydestä. Musiikki saa tarinassa keskeisen roolin. Yhteys rintamalinjojen yli syntyy joululaulujen saattelemana. Sotilaiden esimiehet eivät valitettavasti katso suopeasti kanssakäymistä vihollisen kanssa. Lisämateriaalina levyltä löytyy tavanomaista mielenkiintoisempi making of -dokumentti ja haastattelujen ohella myös elokuvatraileri. ■

PISTEET: ☆☆☆☆

OHJAUS: Christian Carion PÄÄOSISSA: Diane Krüger, Benno Fürmann, Guillaume Canet, Gary Lewis, Dany Boon, Daniel Brühl, Lucas Belvaux, Bernard Le Coq KATSELI: Vesa Jalkanen

BLADE RUNNER -FANIEN RUKOUKSIIN VASTAUS

Warner Home Video tuo viimeinkin pitkien oikeuskiistojen ja -riitojen jälkeen scifi-klassikko *Blade Runnerin* markkinoille kunnollisena versiona. Ensi vuonna 25 vuotta täyttävä *Blade Runner* saa julkaisun, joka sisältää peräti neljä eri versiota elokuvasta: alkuperäisen teatteriversion, ohjaajanversion, laajennetun kansainvälisen version sekä ohjaaja **Ridley Scottin** viimeisen vedoksen (Final Cut). Näiden lisäksi pakettiin on alettu jo kerätä sopivaa lisämateriaalia.

BELMONTIN RUOSKA VIUHUU VALKOKANKAALLA

Kyseenalaista mainetta nauttiva ohjaaja, **Paul W.S. Anderson**, työstää elokuvaa *Castlevania*-pelisarjan pohjalta. Hän on päättänyt yhdistää Draculan alkuperää käsittelevän tarinan *Castlevanian* pääsuvun, Belmontien kanssa. Elokuva tulee sisältämään lukuisia viittauksia peleihin, jotta pelisarjan fanit viihtyisivät sen parissa, mutta uudistuksiltakaan ei vältytä. Faneja rauhoittanee kuitenkin tieto siitä, ettei vampyyrien metsästäjä Belmont joudu luopumaan ruoskastaan.

PIRAATIT TAHKOAVAT DOLLAREITA

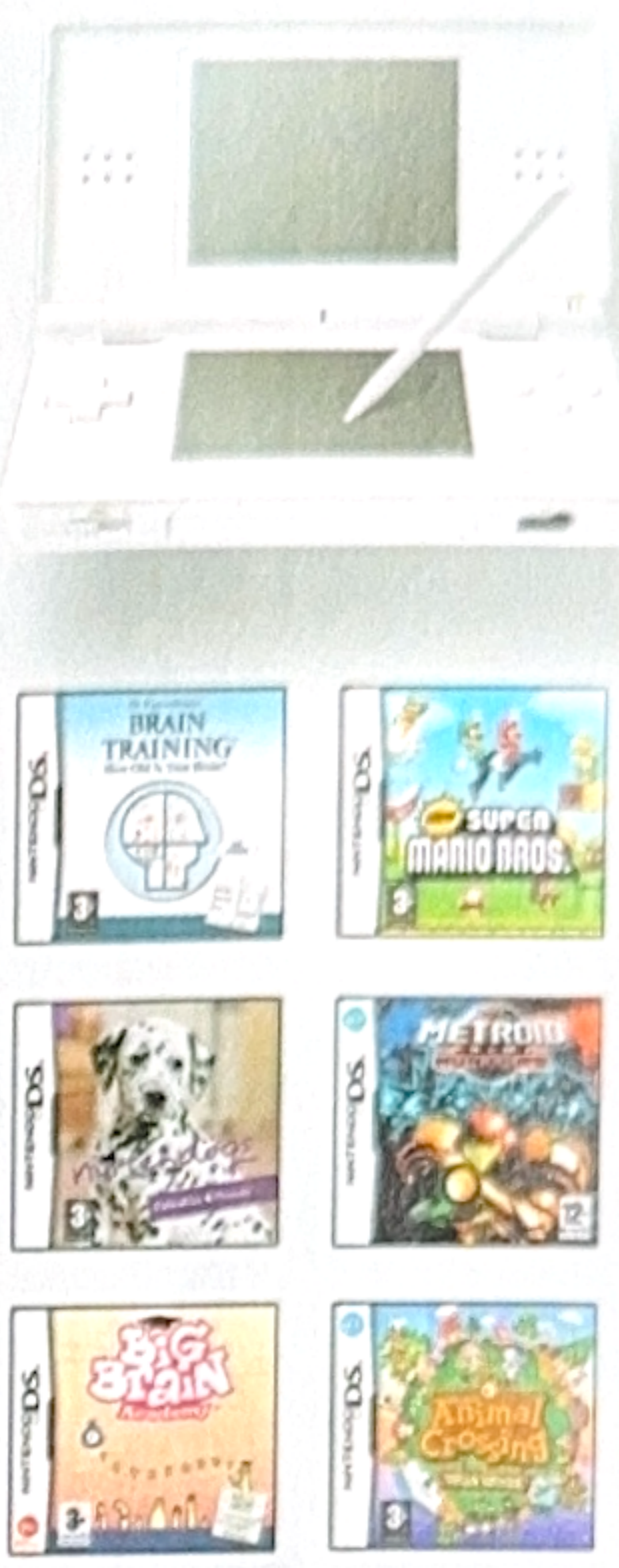
Pirates of the Caribbean: Kuolleen miehen kirstu avasi ennätyksellisesti keräten USA:n viikonlopun Box Office -listalla huimat 135,6 miljoonaa dollaria, eli noin 106,5 miljoonaa euroa. Tulos ylittää *Spider-Manin* neljän vuoden takaisen avausviikonlopun ennätyksen 16,5 miljoonalla eurolla. Elokuva riistää myös suurimman avauspäivän ennätyksen *Star Wars: Episodi 3 – Sithin kostolta* noin 44 miljoonalla eurolla.

PELAA!-LEHDEN DVD-SIVUN TOIMITTAA:

FILMIFIN
WWW.FILMIFIN.COM

www.nintendo.fi

NINTENDO DS lite



Maahantuoja Amo Oy

anna liten vietellä Sinut

- pienempi, kevyempi, kirkkaampi